año 1 / número 8 / octubre 2009

games tribune magazine

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINTENDO WII - NINTENDO DS - PC

ANÁLISIS

Batman: Arkham Asylum

Guitar Hero 5

Wolfenstein

Mini-Ninjas

Dirt 2

AVANCES

Assasins Creed

Heavy Rain

Wet

Concurso GTM: Regalamos 5 copias de... Football Manager 2009

Reportaje 10 Años Dreamcast

Batman Arkham Asylum

Así lo ve...



GAME OVER

tumbaabierta.com briconsola.com lagrann.com retrowave.es
kaos2k.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com portalgameover.com

Concurso

¡Sorteamos 5 juegos!



FOOTBALL MANAGER 2009

SEGA

Fecha fin del concurso: 24 de octubre

¡Participar es muy fácil!
Sólo tienes que responder correctamente la siguiente pregunta:

¿Cuando vio Football Manager por primera vez la luz?

a: 1982
b: 1988
c: 1990

Envía tu respuesta a:
concursos@gamestribune.com



¡A la venta el 30 de octubre!



editorial

NÚMERO 8 - OCTUBRE 2009

Preparando las carteras

Tras unos meses de calma en cuanto a lanzamientos se refiere, entramos en el último cuarto del año: momento en el que se celebra la última gran feria del año, el Tokyo Game Show, y las compañías lanzan sus mejores armas de cara a la navidad.

La feria japonesa no nos ha dejado grandes anuncios, pero por fin sabemos cuáles son las cifras de ventas de PS3 Slim, el nuevo diseño de la consola de sobremesa de Sony; la fecha de lanzamiento de Gran Turismo 5 y las compañías que se encuentran trabajando en Project Natal, la nueva apuesta de Microsoft para revolucionar los sistemas de control. El Tokyo Game Show sigue gozando de buena salud, situándose como una de las ferias más importantes, que pese a la disminución de visitantes en comparación con la edición del pasado año, ya ha confirmado su presencia para el 2010. El 2010, año en el que han fijado su fecha de llegada al mercado numerosos títulos, bien para pulir su desarrollo o bien por temor a no vender lo esperado debido a los juegos que llegarán esta navidad: Assassin's Creed II, Halo 3: ODST, Call of Duty: Modern Warfare 2...

Se nos presenta un final de año muy movido y sobre todo difícil para nosotros, los jugadores, que deberemos elegir bien en qué títulos invertir nuestro dinero. En Games Tribune Magazine os queremos ayudar y en este nuevo número encontraréis los análisis y avances de algunos de estos títulos ya disponibles en el mercado: Guitar Hero 5, Batman: Arkham Asylum, Colin McRae: DiRT 2, o The Beatles: Rock Band.



ISMAEL ORDÁS CARRO
JEFE DE ACTUALIDAD





DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Aitor Arias Cruz
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Javier Valera Cárceles
Miguel Arán González
Roberto García Martín
Salvador Valera Cárceles
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Sergio Aragón

DISEÑO GRÁFICO
Menchu de Izco Ollo
Miguel Arán González
Pedro Sánchez
Rosa Roselló
Sr.A

COLABORAN
Koopa
Isako

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Capcom confirma Okamiden para Nintendo DS

Capcom ha confirmado que actualmente están trabajando en Okamiden, la secuela del trabajo de Clever Studios. El equipo de desarrollo está siendo dirigido por Motohide Eshiro y Kuniomi Matsushita y se espera que sea lanzado el próximo año en Japón.

"Como sabes, Okami tiene un aspecto técnico y una jugabilidad única. La idea original siempre ha sido tomar el juego y llevarlo al mayor número de personas posible. Por esta razón hemos seleccionando Nintendo DS como su plataforma, pues se trata de una consola portátil que permitirá partidas rápidas y hasta utilizar el lápiz y la pantalla como pincel" , dijo Kuniomi Matsushita.

Okamiden será mostrado en el próximo Tokyo Games Show.

Éxito de ventas de Shadow Complex

El juego arcade de Chair Entertainment y Epic Games se ha coronado como el juego más vendido del bazar de Xbox Live. En su primera semana se han vendido 200.000 copias, algo que no había conseguido ningún otro título arcade.

"Enhorabuena a Chair Entertainment y Epic Games por la creación de un excepcional juego", dijo Scott Austin, director de juegos distribuidos digitalmente de Microsoft. "Como la culminación de la segunda edición del Summer Arcade, Shadow Complex ha subido el listón de los juegos descargables. Estamos orgullosos de ofrecer contenido de alta calidad en Xbox Live Arcade".

Los Rolling Stones en Guitar Hero 5

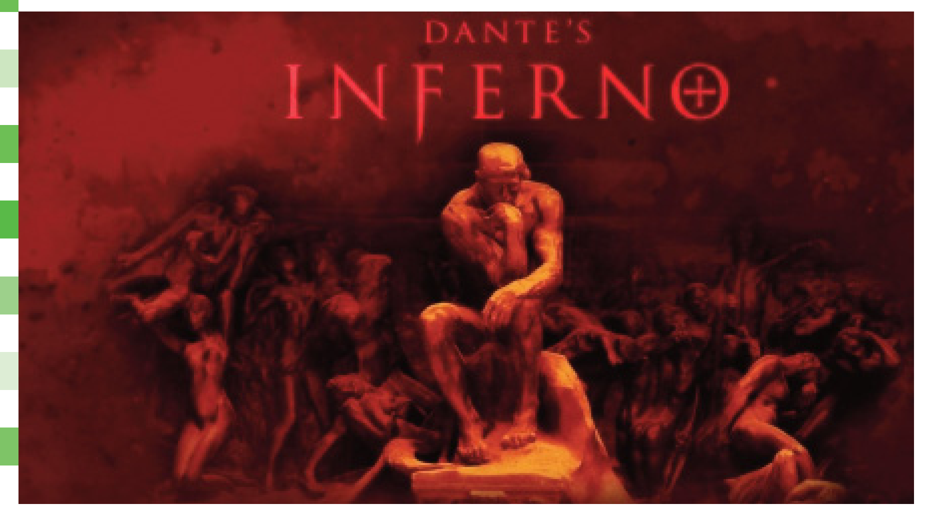
Los Rolling Stones ceden cinco de sus canciones para formar parte del contenido descargable de Guitar Hero 5.

Por un lado las versiones en directo de "Prodigal Son" y "You Gotta Move" están ya disponibles en Xbox LIVE, PlayStation Store y la plataforma digital de Wii. Otros tres temas en directo de la mítica banda "Satisfaction," "Under My Thumb" y "I'm Free" están ya a la venta en exclusiva para Xbox LIVE; para el resto de las plataformas lo estarán en enero de 2010. La salida de estos temas es el anticipo del lanzamiento de la versión remasterizada de su concierto GET YER YA-YA'S OUT en su 40 aniversario a principios de noviembre.

Además, todos aquellos que reserven Guitar Hero 5 en una tienda Game antes del 11 de sep-



El fantástico juego de Clever Studios tendrá continuación en el próximo 2010. Su cuidadoso apartado técnico y su originalidad lo encumbraron como uno de los juegos más impactantes de todos los tiempos. DS será su destino.



tiembre podrán llevarse gratis una tarjeta con los códigos para las descargas de “Prodigal Son” y “You Gotta Move” para Xbox 360 y PlayStation.

V8 Supercars en Forza Motorsport 3

Las carreras de V8 Supercars están de moda, y poco a poco se están convirtiendo en un deporte más popular



en todo el mundo, no solo en Australia y Nueva Zelanda, donde son los auténticos reyes de las competiciones de motor. Unos días antes de que tenga lugar en Philip Island la prueba L&H, correspondiente al campeonato Australiano de V8 Supercars, los chicos de Turn 10 anuncian que "Forza Motorsport 3" incluirá ochos versiones de los dos únicos modelos que copan la parrilla del campeonato, el Holden Commodore y el Ford Falcon.

El equipo de Turn 10 asegura estar encantado de contribuir a la popularización de este campeonato y "Forza Motorsport 3" incluirá los Falcons del Team Vodafone, de Ford Performance, Stone Brothers y Britek Motorsport; así como los Commodore de las escuderías Toll Holden Racing, Garry Rogers Racing, Supercheap Auto Racing y Spring Gas Racing.

GARRY SCHYMAN COLABORA EN DANTE´S INFERNO

Electronic Arts y Visceral Games han anunciado que Garry Schyman, uno de los compositores más aclamados y galardonados de la industria, ha sido el responsable de la orquestación de Dante´s Inferno.

La obra fue grabada durante el pasado mes de julio, en los míticos Abbey Road Studios de Londres, y contó con la colaboración de la Orquesta Sinfónica de Londres, y con las voces de los Metro Voices Singers.

Según el propio Schyman, "orquestar Dante´s Inferno ha sido uno de los retos más estimulantes y desafiantes de mi carrera".

El juego, que ha padecido un proceso de gestación realmente tumultoso, tuvo su momento crítico en su desarrollo en la pasada primavera, donde varios representantes de grupos religiosos exigieron su cancelación en una protesta frente a las oficinas generales de EA.

Dante´s Inferno llegará a PlayStation 3, Xbox 360, y PSP el próximo 12 de febrero del 2010.

EA no desarrollará más juegos de NASCAR

Peter Moore ha declarado al medio GameSpot que EA Sports "no tiene planes ahora mismo" de desarrollar una nueva entrega de la serie NASCAR. Desde su lanzamiento en 1997, EA Sports ha desarrollado 20 juegos basados en esta competición automovilística, siendo el último el NASCAR Kart Racing para Wii.

El directivo añadió que un número no revelado de desarrolladores de NASCAR están trabajando en EA Sports MMA, una nueva franquicia de artes marciales.

Agent llegará en 2010

Rockstar ha anunciado que la nueva franquicia en la que están trabajando, exclusiva de PlayStation 3, llegará al mercado en algún momento del 2010. La compañía no ha ofrecido más detalles de esta nueva IP, salvo lo comentado en el E3: un título ambientado en el espionaje de los años 70.

"Estamos trabajando duro en un lanzamiento de nuestro catálogo para PlayStation 3 en 2010, incluyendo juegos de los que sabemos que hay gran expectación como Red Dead Redemption, Max Payne 3 y la exclusiva de PlayStation 3, Agent. Es un nuevo videojuego para una IP inédita, y corre a cargo de Rockstar North, los creadores de las series Grand Theft Auto".

Las ventas de PS3 se incrementan un 300% en USA

Sony Computer Entertainment America es el último territorio en informar del porcentaje de incremento en las ventas de su consola a raíz del lanzamiento de la PS3 Slim. El nuevo modelo ligero se lanzó a nivel mundial el pasado 1 de septiembre y ha supuesto una subida del 300% en las ventas de PS3 en Norteamérica, según datos de SCEA recogidos por MCV.

En materia de beneficios para la compañía, las cifras no son tan elevadas debido a la bajada de precio de la consola. En total, los beneficios de PS3 aumentaron en Norteamérica un 140% en el primer fin de semana de septiembre en comparación con el fin de semana previo.

Daft Punk debuta en los videojuegos con DJ Hero

Activision ha anunciado que el grupo francés de música electrónica debutará por primera vez en la historia de los videojuegos con DJ Hero. Los temas exclusivos creados por Daft Punk para DJ Hero son:

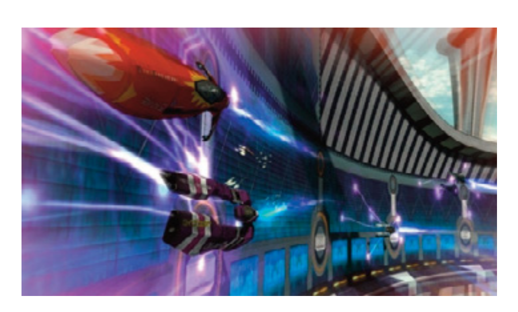
"Trabajar con Daft Punk es una gran oportunidad y algo único











de lo que nos sentimos tremendamente orgullosos, sobre todo de la forma en la que se han integrado en DJ Hero", dice Tim Riley, vicepresidente de asuntos musicales de Guitar Hero. "Es la primera vez que se les da a los fans la oportunidad de interactuar con Daft Punk en un videojuego a la vez que disfrutan de unas mezclas exclusivas sobre algunas de sus mejores canciones. Es increíble trabajar con Daft Punk, ellos son al quintaesencia de la música electrónica y son mundialmente conocidos por su estilo único".

DJ Hero incluye más de 100 canciones que se ofrecen a través de más de 80 mezclas totalmente nuevas. Llegará al mercado para Xbox 360, PlayStation 3, Wii y PlayStation 2 a finales de año.

Star Ocean The Last Hope el 12 de febrero en PS3

Square Enix ha anunciado que Star Ocen The Last Hope: Internacional verá la luz en PlayStation 3 el próximo 12 de febrero de 2010 en territorios PAL.

El disco incluirá el doblaje japonés e inglés, y seis idiomas para los subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán, italiano y japonés.

Star Ocean The Last Hope: International posee varias novedades respecto al original, como un nuevo personaje, un sistema de batallas mejorado y una nueva interfaz.

BioShock 2 llegará el 9 de febrero

2K Games ha anunciado que el próximo 9 de febrero de 2010 llegará al mercado BioShock 2, secuela del "Juego del Año" de 2007.

En BioShock 2 la acción transcurrirá 10 años después de la primera entrega. Durante este tiempo un extraño ser ha ido secuestrando a niñas pequeñas para llevarlas a Rapture. Los jugadores tomarán el papel del Big Daddy para sobrevivir en esta decadente ciudad y buscar respuestas.

El modo multijugador de BioShock 2 es una precuela que aporta una gran experiencia de juego y que expande la historia de los orígenes de la ficción de BioShock. Ambientada en los orígenes del declive de Rapture, los jugadores to-

Sony lanzará a finales de año la versión en Blu-Ray Disc de WipEout HD Fury, uno de los juegos más descargados de PlayStation Network. Incluirá 14 equipos reversibles, 12 equipos con un gran arsenal, dos campañas totalmente nuevas y una banda sonora creada por algunos de los nombres más famosos de la música electrónica.



marán el papel de un personaje que ha sido elegido para probar los nuevos plásmidos de Sinclair Solutions, un importante proveedor de plásmidos y tónicas para la sumergida ciudad de Rapture. Los jugadores necesitarán utilizar todas las herramientas que ofrece BioShock para sobrevivir en esta nueva experiencia multijugador que sólo encontrarás en Rapture.

EL JUEGO DE CONDUCCIÓN DE ACTIVISION, BLUR, SE MARCHA HASTA EL 2010 SIN FECHA CONFIRMADA. SU DESARROLLO ESTÁ SIENDO DEMASIADO LENTO.

BioShock 2 está siendo desarrollado por 2K Marin con 2K Australia, Digital Extremes y 2K China.

EA anuncia Skate 3

Electronic Arts ha anunciado el desarrollo de la tercera parte de Skate, el juego de skateboarding creado hace unos años. Esta nueva entrega apostará por el cooperativo, dando la posibilidad al jugador de formar su propio equipo de skaters.

"Los aspectos sociales y de comunidad siempre han sido algo en lo que hemos trabajado pero nunca lo habíamos hecho como vas a poder ver en Skate 3. Daremos a los jugadores una experiencia única ofreciéndoles las herramientas que ellos necesitan para crear su equipo definitivo o crear un equipo compuesto enteramente por sus amigos. A partir de ahí, todo depende del jugador", ha declarado Jason DeLong, productor del juego.

Skate 3 está siendo desarrollado para Xbox 360 y PlayStation 3.

Ensemble Studios trabajaba en un MMO basado en Halo

Dylan Cole, ex-artista de Ensemble Studios, ha publicado en su web algunos bocetos del nuevo juego basado en el universo Halo en el que estaban trabajando. Según el artista las imágenes corresponden a un MMO llamado Halo Universe que estaba en desarrollo cuando Microsoft decidió cerrar el estudio.

Yakuza 3 será lanzado en occidente

Según anuncia 1UP, SEGA ya ha comenzado con la localización de Yakuza 3 para su lanzamiento en el mercado occidental. Todavía no se ha confirmado oficialmente, pero la compañía japonesa podría hacerlo oficial durante el Tokyo Game Show que comenzará el próximo jueves.

Mientras tanto sí esta confirmado que SEGA revelará los primeros detalles de Yakuza 4 para PlayStation 3.

Splintel Cell: Conviction a la venta el 25 de febrero

Tras anunciar que el lanzamiento se retrasaba hasta el próximo año, Ubisoft ya ha puesto fecha de lanzamiento a Splinter Cell: Conviction durante el Tokyo Game Show. La nueva aventura de Sam Fisher estará disponible en Xbox 360 y PC el próximo 25 de febrero.

En esta nueva entrega Sam Fisher, traicionado por sus antiguos compañeros y sin el apoyo

de la ley, deberá poner fin a un complot terrorista que amenaza la vida de millones de personas.

The Witcher 2 también en consolas

CD Projekt ha anunciado que tiene planes para lanzar una adaptación a consola de The Witcher 2: Assassins of Kings, sin especificar plataformas.

En declaraciones concedidas a GRY Online, el productor sénior del título, Tomasz Gop, ha afirmado que "aunque PC es una opción segura en cuanto a las plataformas para The Witcher 2, también queremos lanzar una versión para consola." No ha especificado plataforma en el campo de las consolas, pero la adaptación a las mismas de la primera parte se planeó para Xbox 360 y PS3.

El juego ha sido confirmado oficialmente para PC después de que se filtrara la presentación interna del mismo. Sigue sin tener una fecha fijada, pero Gop advierte que "no hay que esperar el juego para pronto", pues "está todavía en fase de desarrollo y es un juego grande y complejo", por lo que les queda mucho trabajo por delante.

Gran Turismo 5 llegará a Japón en marzo

Según la revista oficial del evento el desarrollo de Gran Turismo 5 está completado en un 65%.

El director de Polyphony Digital, Kazunori Yamauchi, anuncio durante la conferencia de Sony en el Tokyo Game Show que Gran Turismo será lanzado en territorio japonés en marzo de 2010 y no a finales del presente año como se esperaba. De la fecha para occidente no se ha comentado nada.

Fecha de lanzamiento de New Super Mario Bros. Wii

Nintendo ha comunicado que New Super Mario Bros. Wii estará disponible en Europa el próximo 20 de noviembre, mientras que en Estados Unidos lo hará cinco días antes, el día 15. Esta nueva entrega recupera la esencia de las dos primeras entregas en dos dimensiones e incluirá un modo cooperativo para hasta cuatro jugadores.

Ion Assault disponible en Xbox Live Arcade

Ya está disponible en el bazar de Xbox Live Arcade Ion Assault, el shooter del espacio desarrollado por Coreplay. En Ion Assault nos ponemos en la piel del único humano que ha sobrevivido a un ataque alienígena.

Se caracteriza por poseer unos ambientes gráficos altamente detallados, batallas contra enemigos finales y escenarios de diversas temáticas. En el apartado gráfico utiliza la técnica de sistemas de fluidos, convirtiendo cada nivel en un desafío constante para el jugador, con efectos deslumbrantes y una banda sonora que recrea perfectamente toda la atmósfera del juego.

Para un solo jugador o para dos jugadores, Ion Assault ofrece diferentes formas de jugar, incluyendo varios varios modos multijugador, como el sistema cooperativo donde dos jugadores se deberán aliar para hacer uso del limitado número de partículas. También dispone de un modo denominado versus, donde los jugadores deberán proteger sus estaciones espaciales del ataque, al mismo tiempo que tratan de las bases enemigas. Dispone también con un marcador online que permitirá a los jugadores comparar sus logros con los de otros jugadores de Ion Assault de todo el mundo.

El precio de Ion Assault es de 800 Microsoft Points.

Fecha para la demo de Left 4 Dead 2

Electronic Arts ha anunciado durante su conferencia en el

Infinity Ward ha presentado la edición limitada de Xbox 360 que verá la luz el mismo día que Call of Duty: Modern Warfare 2. Consola personalizada, 250Gb de almacenamiento, dos mandos inalámbricos y una copia del juego. Todo por 329€.



Tokyo Game Show que la demo de Left 4 Dead 2, secuela del FPS de Valve, estará disponible para descargar en Xbox 360 y PC el próximo 27 de octubre.

El lanzamiento de Left 4 Dead 2 está previsto para el 20 de noviembre.

Wii rebaja su precio a 199,95 €

Así, a partir del próximo 2 de octubre, fecha en que el nuevo precio tendrá vigencia, los futuros usuarios de Wii podrán adquirirla por 199.95€ en su tienda habitual.

Con este nuevo precio Nintendo intentará seguir captando más jugadores para su comunidad, que a día de hoy cuenta con un parque de consolas de 17 millones en toda Europa. Estaremos atentos a cómo responden las ventas de este sistema a partir del 2 de octubre con su nuevo precio de 199.95€.

No habrá Gears of War 3 en esta generación

Los fans de Gears of War tendrán que esperar 4 o 5 años para disfrutar de la tercera entrega, según ha declarado el presidente de Epic Games.

Durante una sesión de ruegos y preguntas en el Tokyo Game Show, Mike Capps declaró que no veremos Gears of War 3 hasta dentro de 4 o 5 años. "Si hubiera un Gears of War 3, será para la próxima generación", afirmó el directivo. "Si alguien sabe cuándo será, que me lo diga. Creo que será dentro de 4 o 5 años".

También comentó que la compañía se está centrando en el desarrollo del Unreal Engine 4, que será totalmente compatible con la próxima generación de consolas.

La industria japonesa está acabada, según Inafune

El creador de Megaman y Dead Rising, Keiji Inafune, declaró durante la presentación de Dead Rising 2 que la industria japonesa "está acabada", debido a los títulos de origen nipón expuestos en la feria, la más insípida que se recuerda.

“Personalmente, cuando miré por todo el recinto los juegos que estaban expuestos, me dije a mí mismo ‘Tío, Japón está acabado. Nuestra industria del videojuego está acabada’”.

Pese a esto, Inafune es optimista con su próximo trabajo, Dead Rising 2, que llegará al mercado el próximo año.

Primeros detalles de FFCC: The Crystal Bearers

Tras ser anunciado en 2005 la compañía japonesa ha desvelado los primeros detalles de la primera entrega de Final Fantasy Crystal Chronicles para Wii.

De aquellos aventureros que lucharon por purificar el aire que respiramos, de aquel pequeño rey que levantó una espléndida ciudad llena de vitalidad, de aquellos gemelos cargados de amor y valentía, de aquella dulce niña y su gato... Pocos rememoran ya las viejas historias.

Y también hay algo más de lo que apenas nadie se acuerda: la raza yuke. En el pasado, los liltys y los yukes se enzarzaron en una guerra poniendo en juego su propia existencia.

Tras varias generaciones, las armas de fuego evolucionaron y la misma existencia de la magia fue olvidada. Los liltys usaron los conocimientos que les permitían obtener energía de los cristales para mejorar la vida de su gente. Aquí da comienzo nuestro relato, en el momento de la historia del universo FFCC en el que la tecnología está más desarrollada.

De esta manera, la franquicia de rol con mas renombre en occidente se abrirá paso en la consola de Nintendo a través de su segunda línea argumental, como ya hicieron en Cube, Advance y DS.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS
JOSÉ BARBERÁN







La gran historia de los videojuegos

por entregas

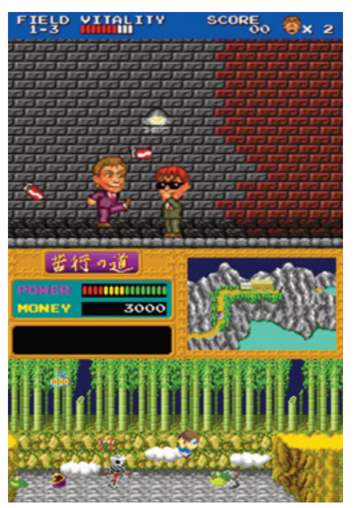
Capitulo 5: 1988

1988, las consolas de 16 bits

La hegemonía de los ordenadores y consolas de 8 bits está llegando a su fin, aún tendrán tiempo de lanzar grandes títulos que nos ofrecieron muchas horas de diversión pero el avance de las máquinas de 16 bits será imparable.

La NEC PC Engine (TurboGrafx-16 fuera de Japón) fue lanzada en el país nipón en octubre de 1987, pero no fue hasta el año siguiente cuando se comenzó a notar su presencia con juegos que mejorasen los que nos habían ofrecido las máquinas de 8 bits.

La NEC PC Engine fue un desarrollo conjunto entre el creador de software japonés Hudson Soft y NEC. Hudson estaba buscando ayuda financiera para una consola que ellos habían diseñado y NEC estaba buscando como entrar en el lucrativo mercado de los videojuegos. La PC Engine fue un consola muy pequeña debido principalmente a una arquitectura muy eficiente de tres chips y a las HuCards, que eran unos cartuchos del tamaño de una tarjeta de crédito, pero algo más anchas.



La NEC PC Engine tenía un procesador MOS 6502 de MOS Technology y un procesador gráfico de 16 bits, además de un decodificador de video, todos diseñados por Hudson. Fue la primera consola que tenía la opción de un añadido de CD permitiendo obtener las mejoras por utilizar un sistema basado en CDs: más memoria, costes más baratos y compatibilidad con Red Book (estándar para los CD-A).

PC Engine llegó a ser muy popular en Japón, vendiendo más que la Famicom de Nintendo en los primeros meses desde su lanzamiento. Uno de los factores claves para que la PC Engine se hiciera popular fueron los juegos eróticos.



La NEC PC Engine es realmente un sistema de 8 bits con un chip para gráficos de 16 bits, un excelente diseño hizo que compitiese con consolas superiores



Super Mario Bros. 3 es para muchos el mejor juego de plataformas de la historia y uno de los más "redondos" del fontanero de Nintendo.

En esta humilde historia del videojuego estábamos en deuda con el fontanero más famoso de las consolas, el primer Mario tiene calidad suficiente como para ser juego del año pero tuvo la mala suerte de competir con Tetris, la secuela lanzada en 1986 no alcanzó el nivel del primero y aparece en muchas listas de las peores secuelas del



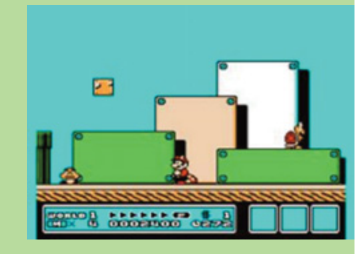
mundo de los videojuegos pero en 1988 Mario Bros vuelve a su estilo y tipo de juego con el gran Super Mario Bros 3, que fue el último juego del fontanero para la Nintendo Entertainment System.

Fue diseñado por Shigeru Miyamoto, y la música fue compuesta por Kōji Kondō, su lanzamiento en Japón se produjo el 23 de octubre de 1988 y no llegó a Estados Unidos hasta 1990 y a Europa hasta bien estrado 1991.

En esta ocasión Mario y Luigi deberán salvar siete reinos en el Mushroom World de los Koopa Kids, recuperando las varitas mágicas que robaron a los siete reyes, y salvar nuevamente a la Princesa Toadstool de las garras del Rey Bowser Koopa. Para muchos este es el verdadero Mario Bros 2 ya que recupera la jugabilidad del primero dejando de lado las innovaciones que no funcionaron en su secuela. Sin embargo, Super Mario Bros. 3 es un juego diferente a su predecesor, con más puzzles, zonas secretas y enemigos, introducidos para aumentar el nivel de dificultad y la variedad del juego.

Otra novedad es que Mario viaja por el Mushroom Kingdom mediante un mapa, que a menudo se separa en diferentes rutas, dándole al jugador la oportunidad de elegir en qué nivel jugar y el camino a seguir.

El cartucho de Super Mario Bros. 3 incluye un chip instalado en el propio cartucho que introdujo la posibilidad de mover la pantalla verticalmente por lo que existen fases en las que el scroll es vertical y en otras es el típico scroll horizontal del primer título. Este chip fue diseñado específicamente para este juego ya que Shigeru Miyamoto quería hacer un juego mejor que el primero de la saga en todos los sentidos.



Super Mario Bros 3 fue todo un líder de ventas en su tiempo, y aún hoy sigue en los puestos más altos de los videojuegos más vendidos de toda la historia con más de 17 millones de copias vendidas, aunque sin superar los 40 millones del juego original ¨Super Mario Bros.¨Solo en América vendió más de 9,5 millones de copias.

El principal problema que se encuentran Hudson y NEC es el de conseguir que las desarrolladoras independientes programen para su sistema, en el lanzamiento la PC Engine cuenta únicamente con 4 títulos: J.J. & Jeff, Valis: The Fantasm Soldier, Yokai Dochuki y el primer éxito de la consola, el Wonder Boy in Monster Land de Hudson, a lo largo de 1988 la situación no mejora en exceso con tres títulos nuevos: Alien Crush, Dragon Spirit: The New Legend y Fantasy Zone. Sería a partir de 1989 cuando, con la llegada del CD y el lanzamiento de la TurboGrafx en Estados Unidos, llegaron la calidad y cantidad de títulos que el sistema merecía.

La competencia le llego pronto a la NEC PC Engine y fue desde el mismo Japón. Sega, tras no conseguir desbancar a Nintendo que domina claramente el mercado japonés y norteamericano, decide adelantarse a su competidora y en octubre de 1988 lanza en el país nipón su nueva consola de 16 bits, la Sega Megadrive.

La Megadrive es la primera consola de 16 bits reales, Sega toma como base la System 16 que tan buen resultado les está dando en arcades y las primeras unidades se venden a finales de 1988, no es hasta el año siguiente cuando comienza su éxito, coincidiendo con su lanzamiento en Estados Unidos con el nombre de Genesis por problemas de copyright. Hasta 1990 que llega su distribución a Europa solo unos pocos afortunados del viejo continente pueden disfrutar de los juegos de la Megadrive a través de la importación.

Sega sabe que una de las batallas perdidas con Nintendo en la anterior generación es la de los desarrolladores independientes y echa toda la carne en el asador para lograr grandes juegos de compañías de prestigio, las posibilidades de la nueva consola de Sega logran convencer a más de 30 compañías y entre ellas a una prometedora desarrolladora americana de nombre Electronics Arts. Los grandes juegos no tardarían en llegar.

A pesar de la llegada de las primeras consolas de 16 bits, las antiguas máquinas de 8 bits aún tienen muchas horas de juego que ofrecernos. Nintendo sigue aumentando el catálogo de su NES con éxitos como Super Mario Bros. 3 (ver El Juego del Año) y otros títulos de grandes sagas como Castlevania II: Simon´s Quest, Final Fantasy II, Ikari Warriors II o Zelda II, the Adventure of Link. Los juegos de acción y arcade siguen ocupando la mayor parte de los estantes de las tiendas con clásicos como 1943: The Battle of Midway, Arkanoid 2: Revenge of DOH, Bubble Bobble o el gran Bionic Commando que mezcla acción y plataformas con tal acierto que se considera uno de los juegos más divertidos y com-

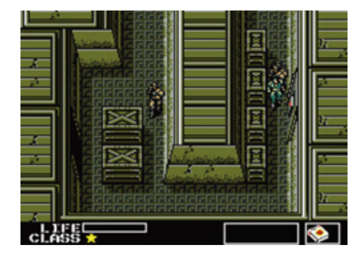






pletos de la historia.

Otras sagas dan sus primeros pasos y 1988 es el año de lanzamiento de Metal Gear que aparece también en Commodore 64, MSX y MSX2. Es bastante habi-



tual que los juegos se lancen simultáneamente en varias plataformas o que los éxitos de una se porten con mayor o menor acierto al resto de sistemas. Es el caso del excelente Altered Beast, un juego de plataformas de Sega para recreativas que fue lanzado para prácticamente todas las plataformas hasta una versión para Playstation 2 en 2004.

Sega no abandona la Master System a pesar del lanzamiento de la Megadrive y la apoya con títulos como After Burner, Impossible Mission, Out Run 3D, Phantasy Star o Wonder Boy in Monster Land.

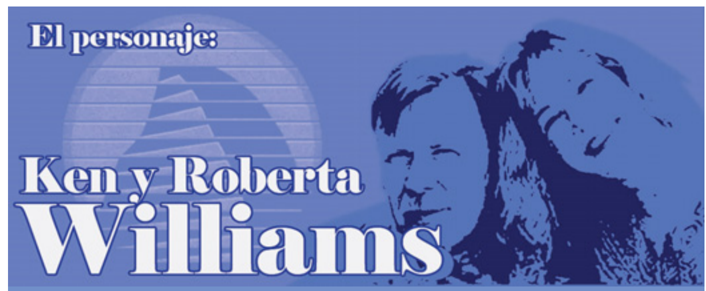
Los ordenadores personales cada vez tienen menos que decir, el ZX Spectrum está desfasado respecto a la competencia pero la gran cantidad de hogares que lo tienen aún le dan unos años de vida, Commodore 64 es un equipo más potente y actual pero se ve prisionero entre el parque inmenso de ordenadores de Sinclair y la pujanza de las nuevas consolas. MSX y MSX2 arrastran problemas de incompatibilidad y Amstrad se introduce en una espiral de desarrollo de nuevos equipos y sistemas que reciben la mayoría de títulos de las otras marcas, en muchos casos con una gran calidad, pero no logran vender un número importante de unidades de cada juego. Solo Atari con su 7800 parece en disposición de aguantar el tirón de los japoneses de Nintendo, Sega y ahora Hudson y NEC con su nueva MicroGrafx.

El PC aprovecha la edad de oro de las aventuras gráficas y compañías como Lucasfilms Games y Sierra Entertainment programan verdaderas maravillas en el género. David Fox y Matthew Kane hicieron buen uso del Scumm y lanzaron Zak McKracken and the Alien Mindbenders, una genial aventura con una gran ambientación que nunca fue lanzada en España. En 1988 la compañía de George Lucas trata



también de introducirse también en el género de rol online con Habitat, el resultado no fue el esperado y no volvieron a intentarlo.

Mientras tanto el matrimonio Roberts no da el reinado del mundo de la aventura por perdido y contraataca al gran Maniac Mansion con un nuevo juego de su saga estrella: King Quest IV: The Perils of Rosella, una buena historia que se ve lastrada por un sistema de control obsoleto en el que el usuario tiene que introducir los comandos en texto, tras un resultado peor del esperado, es el último juego de la saga sin un control point&click.



Roberta Williams nació en EEUU en 1953. En 1979, Roberta es una ama de casa con dos hijos y no ningunas experiencia ni interés en el mundo de la informática. Su marido, Ken Williams, trabajaba por aquella época para IBM. En aquellas fechas los ordenadores domésticos de Apple empezaban a hacerse populares y Ken, viendo el potencial de futuro que tenían se llevo uno a casa. Así fue como comenzó el interés de Roberta por la informática, su primer videojuego fue una aventura conversacional llamada Colossal Cave que despertó su interés por el género.

Roberta se dio cuenta de la poca oferta que existía de aventuras para ordenadores y decidió que ella podría ser quien llenase el hueco. De esta manera se puso a trabajar en la historia de su primer juego: Mystery House. Roberta no tenía ninguna noción de programación pero si grandes ideas, por lo que su marido fue el que se encargó de la parte de la programación. La idea fue innovar al ser la primera aventura conversacional que incluyera gráficos (en blanco y negro).

Ken creó un lenguaje de programación especial para aventuras gráficas llamado Sierra Creative Interpreter (SCI), cuya principal característica era que funcionaba en cualquier tipo de ordenador y así programaron su primer juego.

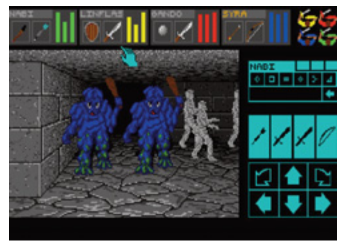
Los Williams enviaron el Mistery House a una revista llamada Micro Magazine y el éxito entre los lectores fue tal, que decidieron crear su propia compañía para crear aventuras gráficas: On-line Systems que posteriormente renombraron como Sierra On-line. Establecieron el cuartel general de la compañía en Oakhurst (California) y crearon su segundo videojuego: The Wizard and the Princess. En 1983 comenzaría una saga que sería su mayor éxito: King's Quest. Fueron pioneros en la aparición de un personaje en la pantalla que podía moverse por un escenario bidimensional y que permitía un control total sobre sus movimientos, estableciendo así el estándar de aventura gráfica. El éxito del videojuego no tenía precedentes en el género y le seguirían siete secuelas y tres novelas.

Después vendrían éxitos como The Dark Crystal (1984), The Black Cauldron (1984), Mickey's Space Adventure (1984), Mixed-Up Mother Goose (1988), The Colonel's Bequest (1989), The Dagger of Amon Ra (1991) o Phantasmagoria (1995).

Participaron también en otras sagas y juegos de Sierra como Police Quest, Space Quest, Eco Quest y otros. Dejaron la programación con la última entrega de la saga King Quest dedicándose desde entonces a escribir novelas.

Sierra lanza otras aventuras en 1988 como Mixed up Mother Goose para los más pequeños de la casa, Manhunter: New York, SCI y Space Quest II: Vohaul's Revenge.

1988 es el año de la consolidación del juego de rol en PC y lo es gracias sobre todo a un título que está en la memoria de los más antiguos roleros: Dungeon Master. Fue producido por FTL Software y es considerado el primer RPG de acción en tres dimensiones. Se lanzó en multitud



de plataformas y fue traducido a un gran número de idiomas (no al castellano). Aspectos como la mejora del personaje o la gestión del inventario de los juegos de rol actuales están basados en este avanzado a su tiempo.

Otros títulos aprovecharon el éxito de Dungeon Master y colaboraron a la expansión del género, Bard's Tale II: The Destiny Knight y Bard's Tale III: Thief of Fate continuaron la historia del primer juego de la saga, Richard Garriot llega a la quinta entrega de Ultima (Guerreros del Destino) y otras licencias aún vigentes en nuestros días ven nacer sus primeros títulos como es el caso de Might and Magic, Phantasy Star o Heroes of the Lance. Las desarrolladoras ven el tirón de series de televisión y películas y lanzan juegos basados en Dragon Ball, Saint Seiya o el mundo de Tolkien.

TEXTO: J.BARBERÁN

10º ANIVERSARIO



SEGA DREAMCAST

Autor: Roberto García Martín - Portada: Rosa Roselló Garrigó

Dreamcast: Up to 6 billion players ¿¿Por que no jugamos juntos??

Así rezaba la campaña publicitaria de Dreamcast a finales del año 1999. Precisamente el día 14 de octubre de 1999 fue puesta a la venta en España la última consola de Sega y como ya os habréis dado cuenta el día 14 de octubre de este año 2009 se cumple el décimo aniversario de la fabulosa consola de Sega en Europa.

Preproducción de Dreamcast

No es posible entender el concepto Dreamcast sin conocer concienzudamente la historia de Sega. Si bien, no puedo explayarme todo lo necesario en este aspecto, debido a las limitaciones de la revista, podréis leer una versión mas amplia sobre el tema en el foro retro de www.gamestribune.com.

Tenemos que remontarnos al los últimos meses del año 1994, fecha en la que se lanzó el add-on Sega 32X para Mega Drive. Como sabréis, el fracaso de este dispositivo marcaría el porvenir de Sega como fabricante de hardware.

Del desarrollo de la Sega 32X y también del de Saturn hay que destacar 3 características que marcarían la filosofía Dreamcast y su futuro.

1- Saturn fue desarrollada por Sega Japón, mientras la 32X fue desarrollada paralelamente por Sega America. Ambos proyectos ofrecían propuestas similares, pero sin ningún tipo de compatibilidad, eran maquinas rivales y una de ellas sobraba.

2- Tanto Sega Saturn, como 32X eran maquinas muy complejas. Apoyadas en los multiprocesadores de las máquinas para desplegar todo su poderío. Lo que hacia que desarrollar juegos para estas fuese caro y realmente difícil, algo que hizo que muchas desarrolladoras prefiriesen centrarse en desarrollar para otras máquinas.

3- La marca Playstation. Sega salió de la época de los 16



El diseño de Dreamcast es uno de los mas alabados de la historia de los videojuegos, una joya blanca, llena de detalles y con un tamaño que no va en proporción con la potencia que atesora.



bits como líder indiscutible del sector junto a Nintendo. Pero las limitaciones antes expuestas de Saturn, así como los problemas generados en Nintendo por su fallido Proyecto Snes CD allanaron el camino a Sony, la cual no desaprovechó el momento y sentó las bases del imperio Playstation.



Sega había aprendido de sus errores, tanto la sección americana como la facción japonesa de la empresa querían aspirar al desarrollo de la nueva consola. Sega decidió que ambas desarrollasen un proyecto de consola, siendo una de las dos la elegida, siendo uno de los dos proyectos la futura Dreamcast.

-El proyecto Americano, nombrado como "Dural", presentaba unas características técnicas superiores a las del

SEGA.NET Y DREAMARENA, LA PRIMERA COMUNIDAD ONLINE DE JUGADORES EN CONSOLA.

No podemos repasar la historia de Dreamcast, sin recordar una de las mayores apuestas en cuanto a innovación de la consola, la interconexión de jugadores a través de Internet. La consola contaba inicialmente con un modem de 33 kb que en posteriores revisiones fue ampliado asta los 56 kb. Pero pese a las limitaciones, era posible jugar a juegos como Quake 3 Arena o Unreal sin demasiados problemas, así como otros muchos juegos con posibilidades online como Phantasy Star Online o Chu Chu Rocket.
Por si fuera poco, en el portal Dreamarena podíamos participar en concursos, chatear con nuestros amigos dreamers, acceder a foros y material promocional de Dreamcast, así como muchas otras cosas y todo de manera gratuita. Sin duda, Dreamarena fue la llave que abrió la puerta a Xbox Live y PS Network.

.

proyecto Japonés, aunque tenia algunos de los puntos flojos ya presentes en Saturn como eran las dificultades para exprimir al máximo el hardware.

-El proyecto Jápones, nombrado como “Katana”, presentaba unas características similares a la futura placa Naomi de Sega para arcades, permitiendo conversiones de recreativas rápidas y de gran calidad. Además, tenía unas posibilidades en cuanto a desarrollo realmente buenas, presentando un único procesador principal el cual permitiría generar unos gráficos 3D realmente potentes, así como unos gráficos 2D superiores a todo lo visto hasta la fecha, siendo posible la mezcla entre ambos estilos gráficos sin ningún tipo de problema. Además, por el propio diseño de la consola, programar juegos de gran calidad para “Katana” se presumía sencillo y barato.

Sega eligió finalmente el proyecto Katana como la futura Sega Dreamcast, siendo la similitud con Naomi, así como la facilidad de programar para ella las principales bazas de Sega para la generación de los 128 bits.

Lanzamiento y momentos importantes.

Dreamcast salió a la venta en Japón el día 27 de Noviembre de 1998, en Estados Unidos el día 9 de Septiembre de 1999 y en Europa el 14 de Octubre de 1999.

La consigna era clara, Sega estaba pasando por un mal periodo económico y era hora de demostrar todo el talento que sus estudios de desarrollo atesoraban en cuanto a la programación de juegos. Para ello, Sega instó a sus estudios a dar lo mejor que tenían dentro, pues estaba en juego el futuro de Dreamcast, pero también el de la compañía, puesto que un nuevo fracaso arrastraría a la compañía a la bancarrota, pudiendo llegar a desaparecer como marca. Sega era dueña de la mejor máquina del momento, pero para demostrar que tenia la mejor máquina, tenia que demostrar que en ella estarían los mejores juegos. Para ello reestructuro y dotó de todo el apoyo posible a sus estudios mas importantes:

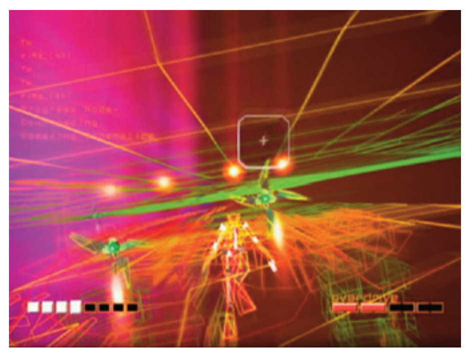
- AM2 con Yu Suzuki al mando tenia un presupuesto prácticamente ilimitado para crear Shenmue. Trabajando además en ports de recreativas como Ferrari 355 Challenge.

- Crearon la serie deportiva 2K, de la cual se encargaría Visual Concepts y que tenia como objetivo ser la competencia directa de los juegos deportivos creados por EA Sport.

- El Sonic Team comandado por Yuji Naka tenía todo el apoyo de la compañía para programar los juegos de Sonic, la mascota de la compañía, así como diferentes juegos aprovechando las ca-











racterísticas online de la consola.

- Tetsuya Mizuguchi comandaba el estudio UGA United Game Artists y seria el encargado de dar rienda suelta a la imaginación y crear algunos de los juegos mas innovadores de Dreamcast.

-Hitmaker, creadores de clásicos como Virtua Tennis se encargarían de convertir sus éxitos arcade a Dreamcast.

- El estudio No Cliché se encargaría de juegos especialmente destinados al público de menor edad, pero no exentos de talento.

- Second Partys como Bizarre o Treasure también estaban totalmente implicadas con el proyecto, creando algunas de las obras mas recordadas de la consola.

En definitiva, en Sega trabajaban algunas de las personalidades con mas talento del sector, pero si Dreamcast quería triunfar tendría que contar con el apoyo de las third parties, apoyo con el que no contarían en su totalidad pese a las facilidades para programar que brindaba Dreamcast.

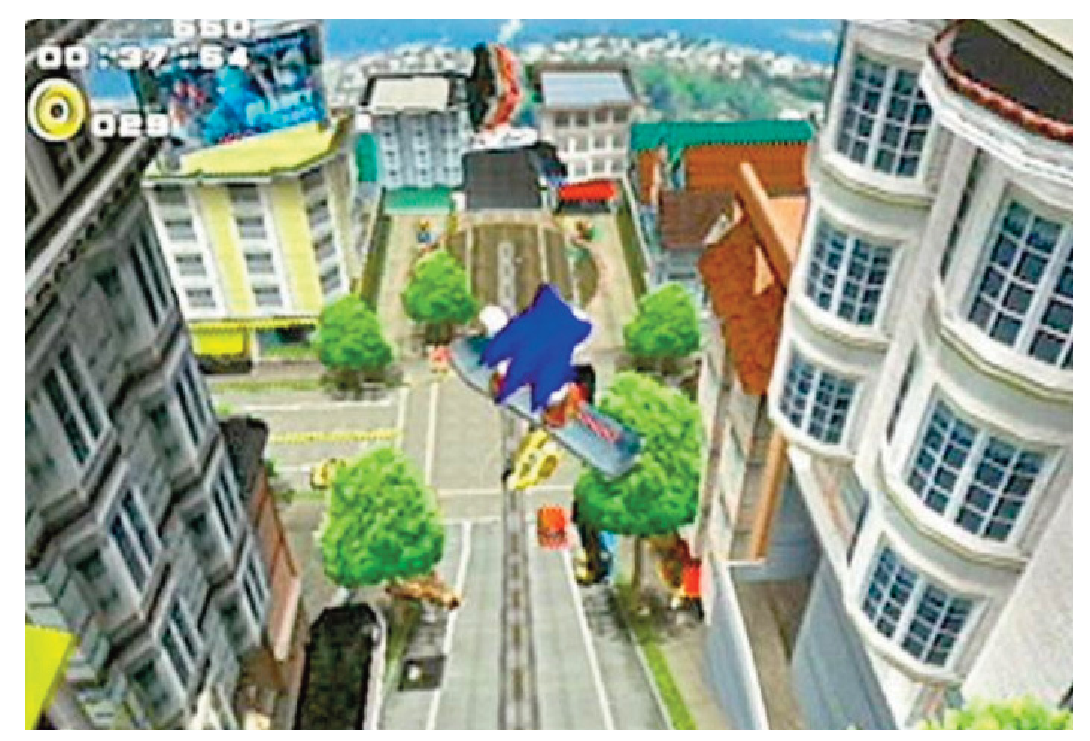
Por una parte, algunas compañías se mostraban reacias a trabajar para Dreamcast:
Electronic Arts, considerada la Third Party mas influyente del momento, dejó claro que no trabajaría para Dreamcast debido a los malos resultados obtenidos con Saturn.
Konami no tenia previsto programar ninguna de sus licencias de mayor éxito para Dreamcast, aunque si pretendía trabajar para ella, pero con juegos menores.
Namco decidió programar un juego al año para la consola de Sega, centrándose principalmente en Playstation 2.

Aún así, también había compañías que si decidieron apostar por Dreamcast:
Activisión, Midway, Ubisoft, ID, Epic, Edidos o Tecmo fueron algunas de las compañías que si decidieron apostar desde el principio por Dreamcast.

Aunque, si hay que destacar a una compañía que se sentía especialmente cómoda trabajando con Dreamcast, esa era Capcom. La compañía japonesa trabajaba intensamente para la consola de Sega, publicando cerca de una decena de juegos cada año, destacando los juegos de lucha 2D, pero sin olvidar obras maestras como Resident Evil Code Verónica, juego inicialmente previsto como exclusiva para Dreamcast o juegos innovadores como la saga Power Stone.

En definitiva, posiciones enfrentadas entre las distribuidoras/desarrolladoras mas importantes del sector, las cuales situaban a Sega en una buena situación de mercado, pero no en la situación idónea.

El lanzamiento de la consola supuso un comienzo realmente bueno para la consola de Sega,



viendo como se alcanzaban las previsiones de ventas en todos los mercados y creciendo las ventas mes a mes. Los juegos de lanzamiento entre los que se encontraban títulos de la talla de Sega Rally 2, Virtua Fighter 3TB o Sonic Adventure hicieron que desde el primer momento, tanto la prensa como los jugadores se rindieran al potencial de la nueva maquina de Sega.

Sonic Adventure fue el juego mas vendido de la consola con 2,42 millones de copias vendidas en todo el mundo, el 25% de los compradores de Dreamcast habían comprado la primera aventura de la mascota de Sega.

El futuro parecía alentador para Sega, las cifras de ventas eran realmente buenas y la gente que poseía Dreamcast estaba realmente encantada con la compra, pero llegó el momento, Sony movió ficha, Playstation 2, la sucesora de la consola mas vendida de la historia, fue anunciada.

El anuncio supuso un shock en los jugadores, los cuales, totalmente controlados por el Hype que supuso el anuncio de la PS2 prefirieron esperar a comprar la nueva máquina de Sony antes que arriesgarse con la prometedora Dreamcast.

Poco a poco llegaban los títulos de mas calidad a Dreamcast, aplaudidos por prensa y publico, pero maltratados en las listas de ventas. Soul Calibur, Shenmue, Jet Set Radio, Metropolis Street Racer, Skies of Arcadia... bastaba con enseñar una imagen de Metal Gear Solid 2, Gran Turismo 3 o Final Fantasy X para que todos los jugadores que poseían la primera Playstation estuviesen convencidos de que la PS2 tenia que ser su próxima consola. Bastaban con unas promesas sobre el famoso “emotion engine” o sobre la potencia gráfica bruta que la consola de Sony podía mostrar para que los jugadores se olvidasen de que existía una consola nueva bajo la marca de Sega.

El precio de la consola bajó notablemente, pero las ventas no terminaban de alcanzar las expectativas de Sega, de modo que a mediados del año 2001, coincidiendo con el cambio de presidente en Sega, se decidió cesar en la fabricación de la consola y reducir las inversiones en desarrollo de software para la misma.

Sega dejaba de ser una compañía Firt Party para dedicarse a desarrollo de videojuegos para otras consolas y la producción de máquinas arcade.

Fallecimiento y reacciones.

Pese a que Sega dejase de fabricar Dreamcast, el stock era suficiente para que se continuase vendiendo durante bastante tiempo. Por otro lado, había múltiples juegos en desarrollo y compañías que continuarían trabajando para Dreamcast tras el comunicado de Sega. Pero las cosas se torcieron cuando se filtro el famoso disco boot para cargar software ilegal en Dreamcast sin necesidad de la instalación de ningún tipo de chip, ni componente. Las consolas a la venta se evaporaron de las tiendas debido a la alta demanda, las ventas de los juegos descendieron alarmantemente provocando que la mayoría de proyectos pendientes fuesen cancelados. Provocando ello que Dreamcast fuese abandonada por todas y cada una de las compañías punteras de Software.

Aún a día de hoy, multitud de programadores independientes y algunas compañías desarrolladoras continúan desarrollando Software para Dreamcast.

Sega había luchado hasta el final por Dreamcast, pero la situación era insostenible y no podia hacer otra cosa que abandonarla a su suerte. Económicamente Sega estaba en la bancarrota, arruinada y no pudiendo hacer mas reorganizar su estrategia de mercado, despedir a muchos empleados y olvidar sus antiguas luchas frente a otras compañías o consolas que en el pasado fueron rivales pero que en ese momento eran la única esperanza de que Sega sobreviviese como compañía. Esperanza que termino de afianzarse tras la unión con Sammy, la cual, pese a algunas deficiencias, ha aportado a la compañía parte de la solvencia económica que necesitaba.

Los jugadores que habían confiado en Dreamcast como única consola de videojuegos durante la época de los 128bits culpaban a Sega de lo sucedido. Hasta tal punto, que un adolescente Alemán llegó a encabezar una recogida de firmas para reclamar a Sega responsabilidades con el abandono de Dreamcast. Jugadores que, pasados los años han descubierto que Dreamcast es una de las consolas mas especiales y alternativas de la historia de los videojuegos.

Resurrección y nacimiento de la leyenda.

Los dos años y medio que había durado Dreamcast en el mercado no eran suficientes. Por algún motivo la consola había entusiasmado al público hardcore y esta cuestión iba ha hacer que la última consola de Sega pasase a la historia de los videojuegos por algo muy diferente a lo previsto en su inicio.

La facilidad para cargar homebrew sin necesidad de ningún componente, así como los nulos recursos necesarios para programar en ella y la disponibilidad de lenguajes de programación accesibles hicieron que muchos programadores amateur eligiesen Dreamcast como la consola sobre la que trabajar. Este hecho hizo que la scene de la consola creciese desorbitadamente existiendo multitud de juegos creados por desarrolladores amateur, emuladores de casi cualquier consola anterior a los 32 bits, reproductores divx, mp3, sistemas operativos Linux y muchas otras aplicaciones. Posibilidades que situaron a Dreamcast en muchos hogares como consola activa durante muchos años bien pasado el 2001.

Además, la facilidad que supone programar para ella y la sencillez de trasladar los juegos programados para Naomi a Dreamcast, hizo que multitud de juegos comerciales hayan aparecido sin la licencia oficial de Sega. Multitud de juegos de gran calidad que han conseguido unas ventas mas que respetables y que continúan saliendo a día de hoy, siendo Dux uno de los últimos ejemplos.

A día de hoy Dreamcast forma arte de la leyenda de los videojuegos. Cual ave fénix ha resurgido de sus cenizas para ocupar el lugar que la pertenece. Una consola muy diferente al resto, algo que hace que multitud de jugadores decidan dar a día de hoy una oportunidad a la blanca de Sega. Una consola que con su caída y con ella la de los gráficos 2D, no pudo evitar el comienzo de la actual época del hype, las secuelas, los gráficos, y la ausencia de juegos frescos, innovadores y arriesgados.
¿Piensas que Playstation 3 y Xbox 360 son consolas muy similares y no vale la pena tener las dos? ¡Entonces ha llegado el momento de que pruebes Dreamcast!

Visual Memory Unit

La tarjeta de memoria de la Dreamcast ha sido sin lugar a dudas la tarjeta de memoria mas impactante y avanzada jamás creada. Además de permitirnos guardar la partida, nos permitía interactuar con el juego de la consola a través de su pantalla, jugar con la VMU como si de una consola portátil se tratase e incluso descargar multitud de aplicaciones de todo tipo de Dreamarena. Sus

SHENMUE

Todas las grandes consolas de la historia tienen en su catalogo unos pocos juegos sobresalientes que son recordados por la historia de los videojuegos como los referentes de la máquina. Estos juegos normalmente son obras maestras atemporales que además de no estar exentas de calidad, suelen suponer un punto y aparte en el genero al que representan. Esto hace que en la mayoría de los casos, lleguen multitud de secuelas o de títulos que intentan imitar el estilo que ha hecho grande a ese juego referente.

Si echamos la vista atrás recordaremos a Final Fantasy, Metal Gear Solid o Gran Turismo como los referentes de la primera Playstation o a Super Mario 64 o Fzero X como referentes de Nintendo 64, sin olvidarnos de la saga Halo, todo un referente en Xbox. Estos juegos han marcado un antes y un después en la historia de los videojuegos y por este motivo encontramos multitud de juegos que continúan la “formula” iniciada por estos, seguro que a mas de uno se nos vienen a la cabeza Splinter Cell, Forza Motorsport, Sonic Adventure, Wipeout o Killzone.

Dreamcast también cuenta con sus referentes, Soul Calibur, Jet Set Radio ... Pero no vamos a hablar de ellos. En Dreamcast fue creada una locura, algo irrepetible incluso a día de hoy, fue creado Shenmue.

Shenmue es una creación del considerado en aquél momento como el mejor equipo de desarrollo del mundo, AM2. Dirigidos por Yu Suzuki y con un presupuesto ilimitado que terminaría alcanzando los 70 millones de dólares, tenían encomendado crear el mejor y mas real videojuego jamás creado, el cual fuese el estandarte absoluto de la consola y sin lugar a dudas lo consiguieron, aunque las ventas no fueron tan buenas como esperaban. A día de hoy, multitud de juegos han aprendido cosas de Shenmue, como por ejemplo los Quick Time Events, pero ninguno se ha atrevido a copiar su inabarcable propuesta.

Debido a la exclusividad que supone jugar una aventura como Shenmue, caracterizada por la calidad que poseen todos sus apartados, así como algunos momentos sentimentales totalmente incomparables con ningún otro juego, hace que Shenmue tenga, aún a día de hoy, una legión de fans esperando una continuación que posiblemente no llegue nunca.



gráficos a base de enormes píxeles supusieron un autentico homenaje a lo retro.

Los juegos marcaban la diferencia.

Sin lugar a dudas, lo que hace que Dreamcast se diferencie todavía mas de su competencia son sus juegos. La consola no presume de mucha cantidad de títulos, unos 300, pero si puede presumir de la alta calidad de los mismos, siendo una de las consolas con la mayor nota media en cuanto al total de su catalogo.

En Dreamcast podemos encontrar juegos de todos los géneros jugables y todos los estilos programables, multitud de juegos en 2D y gran variedad de juegos en 3D, juegos de pesca, juegos de baile y juegos alternativos que marcarían un antes y un después en el sector de los videojuegos. Pero siempre destacando por su cantidad los juegos con un marcado estilo arcade.

Vamos ha hacer un pequeño repaso por los mejores juegos del catalogo de la consola, siendo conscientes de que probablemente os falte o sobre alguno, pero siendo en su mayoría juegos que se han situado como referentes de su genero y que en muchos de los casos son recordados como los primeros en introducir ideas en el genero al que pertenecen.

El genero Beat´em up es uno de los mas celebrados de la consola, el primero que hay que destacar es Soul Calibur, un juego de lucha uno contra uno que contaba con una entrega anterior (Soul Edge/Blade), pero que fue con este juego con el que se encumbraría como una saga de referencia y como uno de los mejores juegos de lucha jamás creados. También en 3D y con la intención de competir directamente con Soul Calibur fue lanzado Dead or Alive 2, un juego sobresaliente que añadía múltiples novedades al genero y que fue un mas que digno rival de la maravilla de Namco, es sin duda con este juego con el que el Team Ninja se graduó como uno de los mejores estudios de programación del mundo del videojuego. Virtua Fighter 3 TB fue una versión bastante básica del arcade de mismo nombre, no estaba a la altura de los dos juegos anteriormente citados, pero el estilo de Virtua Fighter es único y no podemos olvidarlo. Por último, tenemos que destacar Power Stone 2, una apuesta de Capcom, la cual nos presenta un fantástico juego de luchas multijugador con opciones prácticamente ilimitadas.

Además, ya hemos hablado antes de que Capcom era una compañía plenamente comprometida por Dreamcast y suyos son algunos de los mejores juegos de lucha de la consola, todos ellos con un apartado gráfico 2D, si bien yo identifico el Marver VS Capcom 2 y el Street Fighter III Third Stike como los mejores, no podemos olvidarnos de otros pesos pesados del genero como son Street Fighter Alpha 3 Saikyo Dojo, Snk VS Capcom 2 o Jo Jo´s Bizarre Adventure. Otras compañías expertas en el género tam-

bién se volcaron con Dreamcast destacando la mítica SNK y Art System Work.

El genero de la velocidad estaba bien representado, el estandarte indiscutible fue Metropolis Street Racer, un dificilísimo juego de velocidad que por su calidad terminaría siendo el primero de una saga que pasaría a llamarse Project Gotham Racing. Sega GT fue un juego de coches realizado por Sega el cual aspiraba a competir con el mismísimo Gran Turismo, no estuvo a la altura de las expectativas, pero su calidad es innegable. Otros juegos como Vanising Point o V-Rally 2 Expert Edition hicieron que los amantes de la simulación tuviesen juego para rato en Dreamcast. Por si esto fuera poco, son multitud los juegos de estilo arcade que fueron lanzados en la consola, siendo todos ellos de una calidad altísima. Crazy Taxi, Ferrari 355 Challenge, Sega Rally 2, Daytona Usa, Eighteen wheeler son varios ejemplos arcade que podemos disfrutar en nuestra Dreamcast.

El genero de la aventura también está muy bien representado por el ya comentado Shenmue, el temporalmente anunciado como exclusivo Resident Evil Code Veronica y por el grandísimo Alone in the Dark 4.

Fue el genero RPG uno de los que mas tiempo tardó en dar la talla, pero también uno de los géneros que mas se recuerdan de la consola. El actualmente mitificado Skies of Arcadia es uno de los mejores junto con Grandia 2. Phantasy Star Online fue el primer RPG online disponible en consola, toda una revolución y una gran muestra de las grandísimos posibilidades de la consola.

En 1999 los shooters 3D no eran para tirar cuentes, quien los ha visto y quien los ve, pero en Dreamcast fueron lanzados dos de los mejores Shooters de todos los tiempos, Quake 3 Arena y Unreal Tournamen, sin duda dos de los mas jugados online.

Tampoco podemos olvidarnos del arcade House of the Dead 2, una de los arcades mas famosos por fin en nuestras casas.

Otro cantar eran los Shooters 2D, genero que entraría en decadencia con la muerte de Dreamcast, pero que mientras Dreamcast estaba activa, no paraba de producir multitud de juegos con una calidad elevadísima. Ikaruga, Under Defeat, Trigger Heart Exelica o Zero Gunners 2 son a día de hoy algunos de los más recordados del genero, sin duda, la placa Naomi tuvo mucho que ver para que la calidad de estos juegos fuese potenciada al máximo.

Llega el turno del género plataformas y por tanto, el turno de la mascota de Sega. Los dos juegos Sonic Adventure, en su versión Dreamcast, son aún hoy considerados por muchos jugadores como los juegos de plataformas en 3D mejor realizados de la historia. Rayman 2 completaba un género suficientemente representado.

El género deportivo tampoco puede quedarse atrás en una consola que tiene aspiraciones de hacer algo grande. Para ello, Sega creó la franquicia 2K en la que se encuadrarían juegos como NHL 2K o NBA 2K, los únicos juegos que han conseguido hacer frente a las poderosas licencias deportivas de EA fueron creados por Sega, con el permiso del PES de Konami.

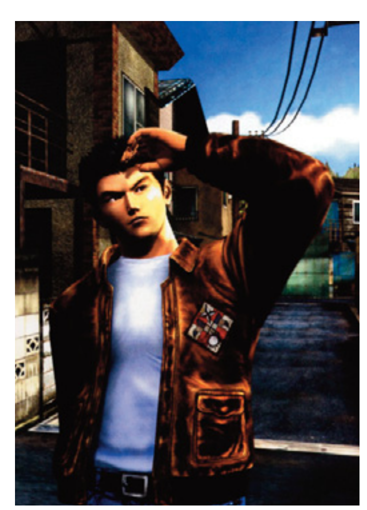
Tampoco faltaron las conversiones de arcade como Virtua Tennis o Virtua Striker 2.

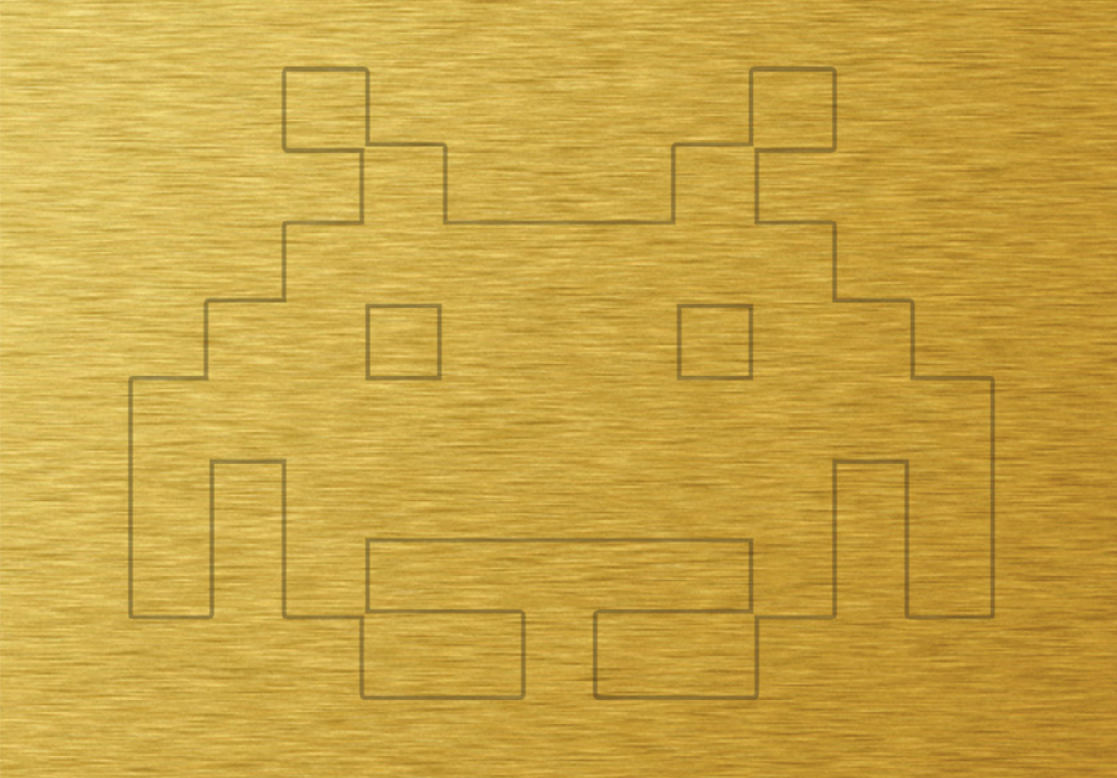
Por otro lado, el fútbol estuvo bastante bien representado con las entregas del Sega World Wide Soccer, aunque se echaban de menos los clásicos FIFA o PES.

Otros juegos de un corte mas desenfadado como Ready 2 Rumble Boxing ponían la guinda a uno de los géneros preferidos del publico europeo.

Para acabar con este reportaje, llega el turno de los juegos alternativos, género en el que destacan Jet Set Radio, Rez, Space Chanel nº5 y Chu Chu Rocket. Por sus diferentes características, no puedo explicar ahora en que consiste cada uno, pero si os voy a recomendar que, si no los habéis probado aún, intentéis hacerlo, podrán gustaros o no, pero seguro que no os dejan indiferentes.

Con estos llego al final del artículo referente a los 10 años que ha cumplido la Sega Dreamcast en Europa, una consola con una trayectoria accidentada pero que nos ha sabido dejar muchos momentos de diversión. Veremos si durante los próximos 10 años consigue seguir produciendo juegos como lo ha hecho estos diez pasados, yo desde luego seguiré disfrutando de ella.





La generación dorara

La generación dorada

Desde el famoso podcast de videojuegos Game Over, Isaac Viana (Isako) nos trae un interesantísimo artículo sobre la generación dorada de los videojuegos.

Cuando en cualquier campo social se juntan una serie de ejemplares excepcionales, se suele decir que ha vivido una generación dorada. En deportes, en televisión, en la economía... Cualquier campo es proclive a tener épocas especialmente afortunadas, y estas son más habituales cuanta más historia tiene acumulado un sector. Es por ello que nos parece extraño hablar de "generaciones doradas" en el mundo del videojuego, con sus apenas 40 años de historia (o 60 si somos puristas e historiadores), sin embargo han habido varias, movidas especialmente por innovadores occidentales.

Todos hemos oido hablar del "crash" del 83, sin embargo pocos hemos visto sus consecuencias ya que tuvo lugar, principalmente, en los EE.UU. Sin embargo, este crash vino debido a la masiva inversión de nuevas compañias, una saturación de sistemas jugables y una constante renovación e invención de generos, experimentos y productos. ¿Que ocurrió? Que de repente se generó más oferta que demanda, y eso hundió el sistema estadounidense del ocio interactivo. Sin embargo, también significó una cosa: que el mercado existía, que los riesgos eran necesarios para abrir nuevas posibilidades, y que allá donde mirasemos había innovación y catálogos amplios (no





Es difícil fijar un año para la época dorada de los videojuegos. La industria nos ha ofrecido nuevas joyas dentro del margen tecnológico



nos confundamos, también hubo mucho mal producto).

Sumemos eso al hecho de que en Europa eramos un mercado principalmente de ordenadores personales. Allá donde veiamos una consola, veiamos diez ordenadores. Allá donde veiamos un cartucho de Atari, veiamos una docena de títulos para Spectrum. Y estas inversiones venian promocionadas principalmente por marcas y emprendedores europeos, por lo que hasta finales de los ochenta el mercado del ordenador personal recogío todas las enseñanzas que nos trajo las dos primeras generaciones de consolas, y plantaron las semillas de la industria actual: imaginación, trabajo duro y talento. El mercado de videojuegos entonces era vasto, increible, amplio. Grandisimos juegos de la época han sido olvidados con el paso del tiempo, pero siguen siendo recordados por muchos con cariño y nostalgia.

Así pues, encontramos que en las primeras generaciones de consolas, y en el mercado europeo de ordenadores domesticos de los 80, existieron épocas doradas del videojuego. Épocas con catalogos de gran calidad (recordad el software español de esos años) y experimentaciónes muy interesantes. Los 90 dieron paso a una explotación más comercial de los sistemas de juego: dinero, dinero y más dinero. Las inversiones crecian, los mercados se afianzaban, y los experimentos eran cada vez más escasos. Sí, las ventas justificaban un mercado cada vez más maduro y más grande, pero al igual que la industria del cine la experimentación quedaba relegada, se veía con temor. Normal cuando pensamos en lo espectacular que resultaron los 30 millones de dolares (según Gamespot, según la prensa española fueron 1.000 millones de pesetas) invertidos en Final Fantasy VII allá a mediados de los 90.

Y eso nos lleva a la crisis del 2003... Inversiones muy altas, enorme catálogo, pero la demanda decrece: el público hardcore no aumenta (incluso se





hace más pequeño; muchos comienzan a jugar menos a medida que adquieren otros compromisos), sin embargo los inversores quieren invertir más para cobrar aún mucho más...

Ahí entra Nintendo. Los debates internos de la compañía, que se repetian en diferentes empresas también, llevan a una conclusión: ¿por qué la gran mayoría de la población no juega? El resultado de sus deliberaciones lo tenemos presente hoy día: Nintendo y las descargas digitales han acercado los videojuegos a personas que hace 5 años te miraban con desprecio si confesabas jugar a estos, y Microsoft y Sony se dedican a crear experiencias increiblemente espectaculares para los jugadores más dedicados.

Pero... ¡No se vayan todavía! Los juegos multimasivos online, a pesar de ser de los primeros generos creados (con los MUD's) alcanzan cotas nunca vistas: ¡15 millones de suscriptores tan solo en World of Warcraft, pagando mensualmente sus cuotas! Los móviles dejan de tener juegos cutres, para ofrecer experiencias en 3D interesantes, amén de algunos proyectos experimentales. Llega el Cloud Computing a los videojuegos, con varias empresas intentando crear juegos en streaming. El PC resurge y por fin deja de recibir conversiones cutres desde la consola: son un nicho de mercado, pero un sector mucho más exigente y que dedica más dinero a su afición; ahora, más que nunca, los títulos de PC son más ambiciosos y potentes. Y no nos olvidemos que lo retro pega más fuerte que nunca: no solo se venden títulos clásicos (ahí tenemos el inmenso éxito de la Consola Virtual de Wii), sino que cada vez más títulos nuevos recuperan estilos de juego o aspectos técnicos de la época (desde algo más disimulado como Viewtiful Joe, hasta algo más directo como Megaman 9). Por último, el Flash se desenvuelve en un campo el cual no era su principal aplicación: videojuegos. Millones de títulos que nos permiten tapar esos 5 ó 10 minutos entre tareas con tan solo un navegador web.

Nunca, nunca, al menos hasta donde me llega la memoria, habiamos disfrutado de un cata-



logo tan variado e interesante desde el primer año de vida de una generación de consolas como el que tuvimos el 2006. Y, sin embargo, 2007 pulverizó todas nuestras expectativas. Grandes clásicos, nuevas licencias, todo tipo de producto se lanzó y arrasó ese año. ¡Teniamos problemas para seguir la actualidad! Y, sin embargo, 2008 demostró que había lugar para mejorar enormemente ese catalogo. Y caimos rendidos a sus pies. Ahora, sin acabar 2009, vemos que también hemos pasado un gran año, y que los títulos que saldran antes de las navidades prometen meses de diversión. Todo parece indicar que este año volveremos a vivir un magnífico periodo para el mundo del videjuego, sin importar que plataforma o géneros prefieras.

¡Ah! Se me olvidaba. Grandisimos pesos pesados que tenian previsto la salida este año se han retrasado hasta el 2010... ¿El catálogo del año que viene será superior a lo visto hasta ahora?



Por todo ello, sí, estoy convencido que vivimos una de las generaciones más importantes e interesantes de la historia de los videojuegos. Aprovechemosla, pues, y disfrutemos de títulos innovativos, divertidos, ambiciosos o sencillos, puesto que para ello se crearon los videojuegos.

TEXTO: ISAAC VIANA (ISAKO)


GTM
GAMES
TRIBUNE
MAGAZINE

GTM Opina...

World of Warcraft: El mal del éxito



Miguel Arán
Redactor de Games Tribune

Corría el año 1997 cuando el pionero Ultima Online empezó a ofrecer soporte a la siempre sedienta comunidad rolera.
La premisa era simple: Si los RPGs son divertidos, los RPGs con miles de personajes controlados por humanos, han de ser mucho más divertidos. Había nacido el MMORPG.

Si bien Ultima Online sembró la semilla del género no pudo recoger sus frutos: La mala calidad de las conexiones y la (todavía) poca popularidad de internet no ayudaron a hacer un proyecto masivo (como se pensaba en un principio), si bien esto fue cambiando a lo largo de la dilatada vida del título.

Los MMORPG también son comunmente denominados “mundos persistentes”. Esta denominación incluye la clave a la que todo MMO debe apuntar: La persistencia. O lo que es lo mismo la capacidad de los jugadores de cambiar su entorno, de ser agentes del mundo que les rodea.
El paradigma de MMO es aquel donde cada personaje escribe su historia, un mundo creible que ofrece continuidad a los jugadores. ¿Y cómo se consigue un mundo creible?
Pues para empezar dando libertad a los jugadores para que exploren un universo complejo.

Pongámonos de nuevo en contexto: Año 2005.
World of Warcraft sale al mercado acompañado de un hype que roza el fanatismo integrista. Un juego hecho por Blizzard basado en su famoso universo de Warcraft, los fans no necesitaban saber más.
Pero yo no era fan y me temía lo peor...

Dos años después, aprovechando la traducción al castellano del título, me animé a probarlo durante un mes para ver si mis sospechas eran cierta.
En justicia hay que decir que yo siempre he aborrecido ese diseño en plan “comic” del que tanto abusa Blizzard últimamente, pero fue ponerme a jugar y olvidar ese detalle.
En la primera semana mi impresión era muy buena: Un MMO jugable como el que más. Pero al cabo de dos semanas me di cuenta de algo...

... Y es que World of Warcraft ya estaba anticuado cuando salió. Será un juego muy equilibrado y entretenido, no lo dudo. Pero es el continuismo puro: Ha tomado elementos de otros títulos y cuesta mucho ver sus aportes al género.

Star Wars Galaxies, Lineage y el mismo Ultima Online salieron años antes. Revolucionando el género con nuevas ideas y más libertad para los jugadores. ¿Por qué WoW ignora todo ese bagaje y nos vende continuismo barnizado con jugabilidad y fanatismo “warcraftero”?

En ese sentito el WoW me parece un éxito lamentable. Casi de vergüenza ajena. Pero eso sería hasta perdonable si no ocupara el enorme nicho de mercado que ocupa: ¿Cuantos MMOs mucho mejores habrán sido cancelados/ensombrecidos/desplazados por el WoW?




Wii
Motion
Plus
?
A
1
2
Wii

GTM Opina...

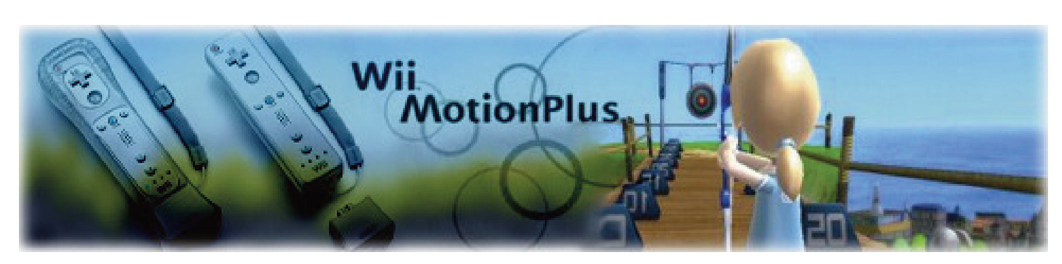
Wii Motion ¿Plus?



José Barberán
Redactor de Games Tribune

Wii Motion Plus lleva ya unos meses en el mercado y ya podemos hacer una evaluación de su rendimiento y posibilidades. Para quien no conozca el dispositivo en cuestión, se trata de un añadido al mando de Wii que mejora el sistema de control de la consola de Nintendo al ser capaz de detectar y reproducir de un modo exacto (1:1) los movimientos del jugador. Para ello se han incorporado en su interior tres sensores giroscópicos que detectan velocidades de giro en los tres ejes: vertical, longitudinal y lateral; el wiimote sin Wii Motion Plus únicamente es capaz de detectar aceleraciones pero unido a este es capaz de medir además velocidades y giros hasta en 6 ejes diferentes e incluso Nintendo asegura que permite un posicionamiento espacial del mando.

A fecha de hoy se han lanzado cuatro juegos que soportan el WMP con resultados bastante dispares. Tiger Woods PGA Tour 10 no lo puedo valorar porque nunca he jugado aun juego de golf aunque las críticas que ha recibido son aceptablemente buenas. Virtua Tennis 2009 es tan arcade y poco profundo que no permite comprobar las excelencias del nuevo “cacharro” de Nintendo. Grand Slam Tennis si deja entrever algunas de las posibilidades de Wii Motion Plus logrando transmitir la sensación de que cualquier movimiento que hagamos con el mando en la mano se ve reflejado en las acciones de nuestro tenista preferido, aún así también arroja algunas sombras acerca del periférico ya que se descalibra con demasiada frecuencia y comete fallos de detección del movimiento realizado que, siendo buenos, podemos achacar a la inexperiencia en la programación del equipo. El juego que debe dar la verdadera medida de este Wii Motion Plus es sin duda Wii Sports Resort por dos motivos, en primer lugar es un juego de Nintendo cuando los otros no los son, en segundo lugar es un título que se ha creado para el lanzamiento del dispositivo, por ello la recopilación de minijuegos deportivos de la isla Wuhu es la que nos debe convencer de las bondades de Wii Motion Plus y aunque aún está lejos de cumplir lo que Nintendo prometió allá por 2005 cuando presentó su Revolution (luego Wii), el resultado en algunos deportes es bastante espectacular y mejora sustancialmente las sensaciones de control del Wiimote sin WMP. La sensibilidad del tiro con arco, la implementación 1:1 del movimiento de la lucha Kendo y las posibilidades de control (giros, efectos, dejadas, ...) del tenis de mesa me hacen ser optimista de cara al futuro del dispositivo. No tan positivo se puede ser cuando se consulta la lista de futuros juegos que serán compatibles con Wii Motion Plus, Academy of Champions y Red Steel 2 de Ubisoft, un número indeterminado y sin concretar de títulos de EA y el próximo Zelda del cual practicamente no se sabe nada más que utilizará el WMP son las únicas referencias, ¿suficientes para convencer a los jugadores de Wii de que se deben gastar 20 euros por cada mando que tengan? parece que no y además ... ¿porqué no se incluyó el Wii Motion Plus de serie con el wiimote desde el principio?



GTM WARS

duelo de opiniones entre redactores

Este mes hablamos de:

Pelicula-Videojuego. ¿Un parásito o un bien necesario?



MIGUEL ARÁN
REDACTOR

En primer lugar empezaré constatando un hecho evidente, y es que es completamente cierto que la gran mayoría de los juegos basados en licencias cinematográficas simplemente no están a la altura. Eso es innegable. Lo que no implica por otra parte que existan ciertos títulos que se salven de la quema, y es por esos títulos que tanto nos han dado, por lo que me siento en disposición de defender hoy esta postura.

Aún recuerdo como si fuera ayer la intro de GoldenEye: La famosa escena de “Gun barrel” de las películas de Bond, presentando un Pierce Brosnan digitalizado con gran detalle (para la época) y disparando a la pantalla, ensangrentándola.

Justo después de esa escena vinieron las créditos, y justo después 20 misiones memorables que conformaban una de las primeras experiencias plenamente satisfactorias de shooter en consola.

Una experiencia increible, con un extra de “Momentos Bond”, que los fans de las películas clásicas como yo consideramos sencillamente insuperables.

Ese es un extremo. Cierto es que la cantidad de obras maestras videojueguiles basadas en películas se pueden contar con los dedos de una mano.
Pero también hay un porcentaje significativo de juegos de notable que, si bien no destacan en nada en particular tampoco sufren carencias importantes y pueden ser una inmejorable manera de expandir los universos de ficción para aquellos que hayan salido del cine hambrientos de ello.

Y luego tenemos la auténtica

escoria indefendible: Infamias jugables que nunca debieron ver la luz.

Pero la culpa de esto no la tienen las licencias de hollywood. La tienen las empresas y los jugadores a partes iguales.

No vayamos de víctimas de una estafa, porque no es así. Nadie te obliga a comprar los juegos. Y estando en el siglo de la información tampoco te costará más de tres segundos informarte sobre si el título merece la pena o no.

Si siguen vendiendo, los seguirán haciendo. Si no venden nada se replantearán muchas cosas. Tan sencillo como eso.

En todo caso la única actitud vergonzosa que veo en todo esto es respecto a los juegos infantiles. Los niños compran los juegos por la carátula, es harto y sabido, y las compañías incontables veces se han aprovechado de eso para vender minijuegos a precio de juegos, eso sí, con el personaje Disney de turno como protagonista

Mi punto de vista es claro: Sabemos a lo que nos atenemos, y culpar de la poca calidad a la presencia de licencias supone dos cosas:

Uno: Meter a todos los juegos basados en ellas en el mismo saco (Goldeneye = Superman 64)

Dos: Delegar nuestra culpa en un "malvado" ejecutivo que curiosamente come gracias a nuestro dinero. Y que curiosamente perderá el culo por contentarnos, llegado el caso.





José Barberán

Redactor

Es algo lógico que dos medios tan diferentes pero con tantos puntos en común "compartan" ideas y aprovechen el tirón del otro para mejorar sus beneficios.

No es nuevo que los productores de cine traten de sacar el máximo rendimiento posible a su película con todo tipo de merchandising y objetos y servicios relacionados con ella, los videojuegos les están comiendo parte de su pastel del sector del ocio y ¿porqué no aprovecharlo sacando el juego de la peli en multiples formatos? lo que no es normal son las conversiones que se están sacando, juegos que en su mayoría no aportan nada salvo unos cuantos cientos de miles de dolares/euros a las arcas de la productora de cine y la distribuidora del título.

El desarrollo del juego se suele encargar a alguna compañía sin demasiada experiencia o en horas bajas, se le da una fecha de entrega que no es prorrogable ya que tiene que coincidir con la del estreno de la película, se le obliga a que el guión y desarrollo del juego sigan el del film, ... demasiados condicionantes como para que el resultado sea bueno, ni siquiera decente, y así vemos (sufrimos) la escasa calidad de los títulos de los últimos tiempos salvo honrosas y contadas excepciones. Juegos que da la sensación de no estar terminados, les falta trabajo, detalle y sobre todo horas y horas de pruebas para detectar y eliminar bugs. Juegos que siguen un hilo argumental y un desarrollo de un medio que tiene unas características muy diferentes por lo que no aprovecha las posibilidades del videojuego limitando al jugador a seguir paso a paso el papel del protagonista de la película. Juegos que de no tener el tirón de la película y sus espectaculares campañas publicitarias no venderían nada ya que tienen una calidad muy inferior a la de la mayoría de títulos con los que compiten.

Generalmente el tiempo que lleva todo el proceso de producción, grabación y montaje de una película es mayor que el de un buen videojuego, si se sabe que se va a terminar sacando el "juego de la peli" ¿por qué no comienzan el proyecto en paralelo para dar tiempo a la desarrolladora a hacer un buen trabajo?

El cine y los videojuegos comparten algunas características pero son diferentes en otras muchas ¿por qué no se aprovechan las cualidades de cada uno de los

dos medios para sacar dos productos que estén relacionados por los aspectos comunes pero ofrezcan desarrollos diferentes adaptados?

¿Por qué no se exige por parte de la productora de la película y la distribuidora del juego una calidad mínima al nivel de los juegos que no son de película?

La respuesta a estos porqués y otros muchos que se podrían plantear es el hecho de que se saca un juego únicamente para hacer caja y saben que el tirón comercial de la película hará que se venda, pocos casos se salvan de la quema (últimamente X-Men Wolverine Origins y Wanted) y son muchos más los que se han puesto en tiendas sin un nivel mínimo.

Juegos como Cazafantasmas demuestran que se puede hacer un muy buen juego de una franquicia de cine, tiempo, cariño y recursos por partes iguales y de un título del que poco esperabamos algo se ha convertido en un juego destacable, sería un ejemplo a seguir en próximas adaptaciones del cine al videojuego.

El paso contrario, del videojuego al cine, también se da y probablemente los resultados seán aún peores, un grupito de directores de cine (por llamarles algo) encabezados por el infame Uwe Boll se han encargado en los últimos años de hacer seudo-películas basadas en los mejores juegos de la historia. Aquí también hay algún caso que podemos considerar excepcional pero la inmensa mayoría son tan malas que no tienen cabida ni en la programación serie B con las que los cadenas de televisión nos invitan a la siesta los fines de semana. Si no fuese por el título de videojuego no se estrenarían nunca en cines, sus directores estarían vendiendo seguros y sus productores arruinados viviendo debajo de un puente.

Ahora mismo las adaptaciones cine-videojuego y videojuego-cine son unos parásitos que no hacen más que aprovechar la posibilidad de sacar unos beneficios extras, con otro enfoque y otro planteamiento se podrían obtener resultados artística y técnicamente aceptables pero ese no es el objetivo.

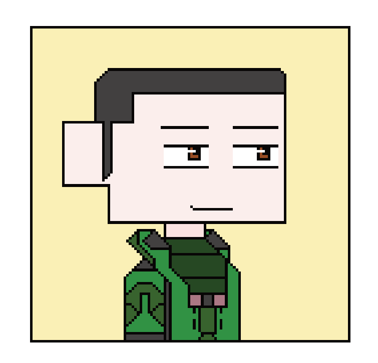
Y el mes que viene:

Gráficos esteoroscópicos: ¿Moda pasajera u opción de futuro?




Games
Tribune
Magazine
cree en el arte,
si quieres que publiquemos tus
fan arts envialos a:
contacto@gamestribune.com

¿Pero que c#~@?



Estalla una nueva fiebre Pokemon en Japón. Los remakes de Pokemon Oro y Plata alcanzan un millón y medio de juegos vendidos en una semana, alzándose con los dos primeros puestos de la lista de los juegos mas vendidos de la semana y superando cada juego en diez veces las ventas del tercero en la lista.

Estos japoneses son imprevisibles, cuando parecía que la fiebre Pokemon estaba llegando a su fin, va Nintendo y consigue estas espectaculares ventas con un nuevo juego de Pokemon que no lo es tal, sino un remake del juego que triunfó en Game Boy Color. Y luego somos nosotros los raros por jugar a Shooters ...

La Asamblea Nacional de Francia acaba de aprobar una de las leyes más estrictas contra la piratería en Internet que se han visto en el mundo. De acuerdo con la nueva legislación aquellas personas que se descarguen ilegalmente juegos, música y películas recibirán dos advertencias: la primera por email, la segunda por correo ordinario. Siguiendo las advertencias, los detalles del supuesto culpable serán puestos a disposición del juzgado, que ahora tiene el poder de cortar el acceso a Internet a esa persona, castigarla con fuertes multas e incluso enviarla a prisión.

Parece que Francia continuará siendo la pionera en Europa en lo referente a ciertos temas. Esta ley puede suponer un golpe muy duro contra la piratería, pero también parece ciertamente inestable ya que si por algo destacan los hakers es por saltarse la ley y seguro que no tardarían demasiado tiempo en saltarse las medidas de seguridad establecidas por el gobierno francés. Ya veremos las consecuencias de su implantación y si finalmente su idea funciona.

Bobby Koitick de Activision explicó en una conferencia para Deutsche Bank que lo que antes era una venta de 50$ en un videojuego, ahora lo puede ser de 500$ debido a que la gente puede comprar Guitar Hero por 50$, pero terminará comprando la guitarra, la batería, el micrófono y probablemente varios packs de contenido descargable si cree que la calidad del juego vale la pena como para comprarlo.

Ciertamente es increíble lo que han conseguido algunos juegos como Guitar Hero, los cuales han incorporado gran cantidad de nuevos accesorios al mundo de los videojuegos. Pero el mercado de los videojuegos nos ha demostrado en multitud de ocasiones que mucha de la culpa de que una cosa triunfe está en la novedad. En cualquier caso, quizás deberían de preocuparse un poco mas de realizar un mayor número de juegos competitivos, en lugar de intentar sacar el máximo dinero posible a base de añadidos, de sus juegos de mas éxito.

games Tribune Magazine



n nuestra web!

HEAVY RAIN

Encuentra al asesino del Origami

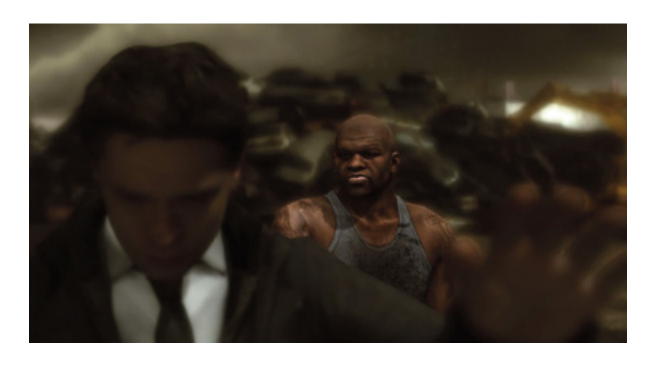
Una buena historia con las vidas de cuatro personajes que se cruzan, un asesino en serie, una gran producción, ... parece que estemos hablando de una película más que de una aventura gráfica. Heavy Rain promete todo eso y más.

La aventura gráfica es un género muerto, los shooter y juegos de acción permiten un despliegue tecnológico más acorde con las consolas de última generación y los gustos actuales, ninguna compañía en su sano juicio apostaría unos cientos de miles de dolares en el desarrollo de una aventura y más aún en exclusiva para una plataforma como PS3. Ninguna salvo Quantic Dream (con el respaldo de Sony, todo hay que decirlo) que con Fahrenheit ya mostraron al mundo que lo suyo no son los juegos convencionales y que buscan algo más.

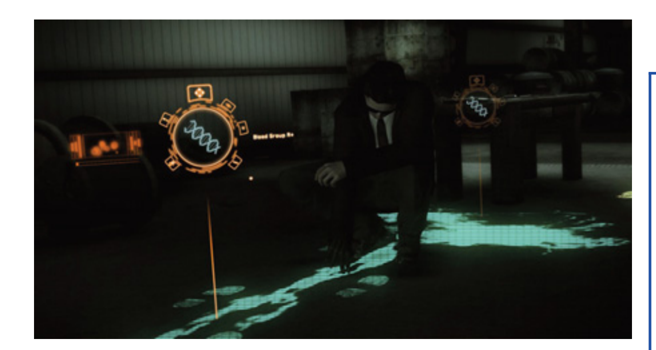
Heavy Rain es una aventura como las de antes con gráficos y un interfaz actuales, la historia promete ser de las mejores que hayamos tenido nunca en un juego, se centrará en las aventuras de cuatro personajes aparentemente distintos que deberán afrontar situaciones extraordinarias. Sus historias se irán entrelazando a medida que avance el juego hasta el capítulo final en el que se producirá el desenlace. El nexo de unión entre las vidas de estos cuatro personajes y el objetivo final del juego es capturar a "El Asesino del Origami".

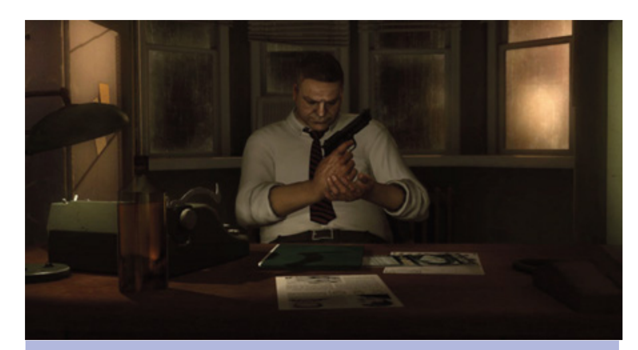
Quantic Dream ha tenido en cuenta las críticas que recibió Fahrenheit y ha desarrollado un guión mucho menos lineal que el de este y más largo que llega a las 2000 páginas repartidos en 60 secuencias que nos llevaran entre 15 y 25 minutos finalizarlas dependiendo de nuestra habilidad con las aventuras y nuestros dotes detectivescos.

A nivel técnico y artístico se pretende crear un juego único que aproveche al máximo las posibilidades que ofrece la PS3, nos moveremos por un número importante de localizaciones interiores









"Los juegos son caros, así que nuestro objetivo es el de ofrecer tanto como podamos a los jugadores por su dinero". **David Cage CEO de Quantic**

y exteriores recreadas con gran detalle y realismo, tomadas todas ellas de lugares reales de la costa este de los Estados Unidos. Pero Heavy Rain es una historia de personas y es ahí donde Quantic Dream está echando el resto, buscan que sea un juego de sentimientos, que cada uno de los personajes que aparezcan pueda mostrar lo que está sintiendo, miedo, tristeza, venganza, ... no se trata un juego de ser bueno o malo, deberemos encontrar el equilibrio y cada acción que realicemos tendrá consecuencias sobre la historia y sobre el resto de personajes y sus sentimientos ¿un proyecto demasiado ambicioso? Ya se verá cuando tengamos el juego en nuestras manos.

Por último se ha desarrollado para el juego un interfaz totalmente contextual muy innovador, se muestra en pantalla alrededor del personaje que controlemos en ese momento y cambia en función de las posibilidades de acción con el entorno. Puede ser la evolución que necesitaban las aventuras para resurgir.

Valoración:

Quantic Dream pretende resucitar el género de la aventura gráfica con un juego de gran nivel en todos sus apartados, la empresa se antoja complicada pero lo mostrado hasta ahora invita al optimismo. Si el resultado final está a la altura de las demos, videos e imágenes mostrados hasta ahora y el juego toma todo lo bueno que tenía Fahrenheit y soluciona los problemillas de este, puede que estemos ante el juego referencia de las aventuras en consolas next-gen.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

WET

Las chicas son guerreras

Bethesda, tras los magníficos Oblivion y Fallout 3, cambia de tercio y nos ofrece un juego de acción en tercera persona, protagonizado por una chica y en el apuestan claramente por la espectacularidad y el tiempo bala

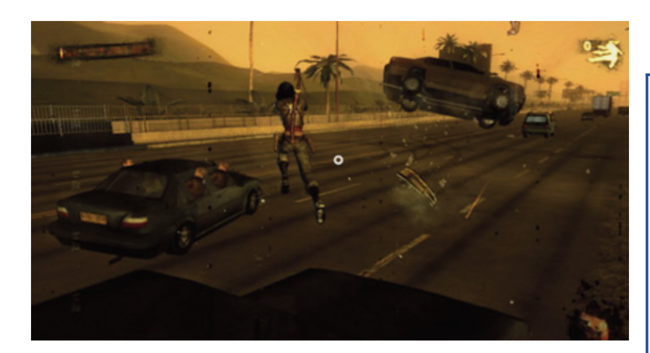


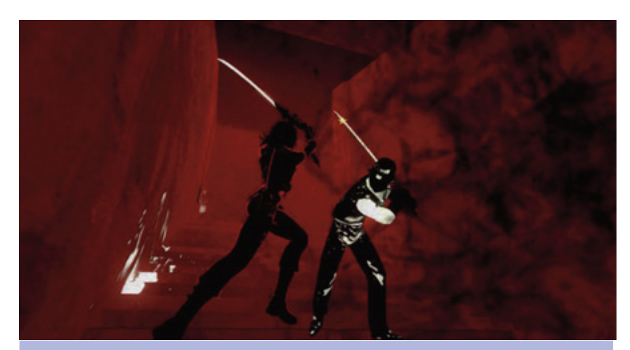
Una nueva heroína a llegado a las consolas, se trata de Rubí Malone, una asesina a sueldo que armada con su katana y sus pistolas (y algún arma más que encontraremos a lo largo del juego) va "solucionando problemas" a través del mundo, en esta ocasión nuestra misión, al menos de inicio, será liberar a un niño secuestrado.

Bethesda Softworks asegura que el género del juego es "shooter acrobático" por que la principal característica del mismo es la espectacularidad en los movimientos de Rubí. Podrá andar por las paredes, saltar (casi volar) y deslizarse por el suelo, momentos en los cuales la acción pasa a tiempo bala, lo cual deberemos aprovechar para deshacernos del mayor número de enemigos posible. Dispondremos adicionalmente y durante un tiempo breve de un modo furia en el que nuestros ataques serán mucho más efectivos y Rubí será prácticamente invencible. Está claro que el objetivo del juego es ir pasando fases en las cuales deberemos eliminar a todo enemigo que vaya apareciendo, solo la inclusión en determinados momentos de los









Wet tiene un apartado artístico muy cinematográfico y una estética que recuerda a películas como Kill Bill.

quick time events, tan de moda últimamente, romperán esa dinámica para que pulsemos una secuencia de botones.

El juego tiene un apartado artístico muy cinematográfico con una estética muy a lo Kill Bill bastante espectacular, que le da una personalidad muy especial, aún así los gráficos no destacan especialmente manteniendo un nivel medio alto comparándolo con los juegos que se están lanzando en los últimos meses. La música mantendrá el ambiente de película de acción con una banda sonora muy cañera y efectos de sonido logrados y espectaculares. Llegará totalmente traducido y doblado al castellano como es habitual en los juegos de Bethesda.

La historia y el guión prometen giros y sorpresas para que este Wet no se convierta solo en un "mata a todo lo que aparezca" y en determinados momentos deberemos tomar decisiones que afectarán al desarrollo del juego. En el momento de publicación de este avance el juego ya estará en tiendas, muy pronto el análisis en Games Tribune Magazine.

Valoración:

Una nueva franquicia siempre se agradece y aunque es un riesgo para la compañías, en este caso Bethesda Softworks parece haber dotado al título de todo lo necesario (un personaje principal con carisma, una ambientación y desarrollo muy espectacular, una historia muy cinematográfica y sobre todo un título con personalidad) para que tenga una buena aceptación y se convierta en una saga con más títulos.Hay desarrolladoras que merecen nuestra confianza y Bethesda es una de ellas, esperemos que Wet confirme todo lo que promete y se convierta en un juego de referencia en el género para los próximos meses.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

ASSASIN'S CREED BLOODLINES

Un asesino en tu bolsillo.



Una entrega exclusiva para PSP que persigue convertirse en uno de los mejores juegos de aventuras de la consola de Sony. Desde luego, mimbres no le faltan para conseguirlo.

Desde el lanzamiento de la PSP, una de las características mas criticadas en sus juegos, es que son juegos muy parecidos a las versiones de las consolas domesticas, tanto que en muchas ocasiones no aportan nada jugablemente, siendo en ocasiones el mismo juego que ya hemos jugado en su entrega para consolas de sobremesa.

Algunos de nosotros reclamábamos que los juegos de PSP no fuesen una versión inferior de la presentada en PS3 o Xbox 360 y esto es lo que va ha hacer Ubisoft con su Assasins Creed Bloodlines. Ubisoft ha desestimado versionar Assasins Creed 2 para PSP y ha preferido hacer una versión totalmente nueva y exclusiva para la portátil de Sony.

Assasins Creed Bloodlines se sitúa como un capitulo intermedio entre Assasins Creed 1 y 2. Siendo su estilo gráfico bastante similar al mostrado en la primera entrega del juego pero adaptado a las características de PSP. Durante el juego controlaremos a Altair y podremos hacer uso del entorno para cumplir las misiones de una manera eficiente gracias al sistema "Free Run", una evolución del sistema de control diseñado para el primer Assasins Creed.

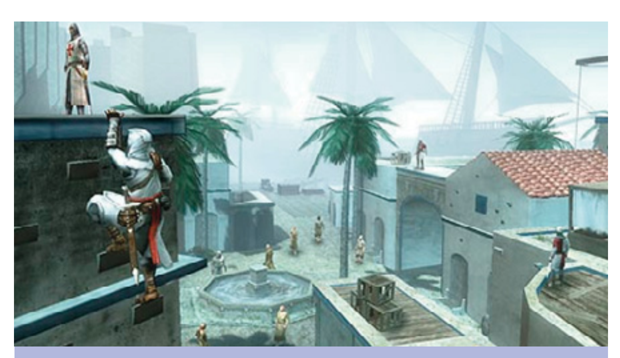
Gráficamente el juego luce realmente bien, haciendo un uso inteligente del popping en los fondos del escenario, Assasins Creed mostrará unos primeros planos en pantalla que darán la talla frente a las versiones de las consolas con capacidades mayores.

Por si tener una argumento exclusivo pudiese parecer poco a los jugadores, Ubisoft ha implementado la interconexión entre esta versión de PSP y la versión

de Assasins Creed 2 de PS3, siendo posible mediante la conexión de ambas consolas obtener objetos y armas exclusivos así como estandartes templarios y otros objetos.

En definitiva está versión de Assasins Creed para PSP parece que estará a la altura de los mejores juegos desarrollados para PSP, formando parte del plan de revitalización de la consola de Sony iniciado con la presentación de PSP GO en el E3. Su lanzamiento en España está previsto para el mes de Noviembre, por lo que en poco tiempo podremos comprobar si está versión de Assasins Creed cumple las expectativas que hemos depositado en él.

La calidad gráfica de estas capturas nos hace esperar un resultado espectacular.



El popping del fondo permitirá que la PSP no se sature cargando polígonos y texturas, algo que beneficiará a los primeros planos.

Valoración:

Falta muy poco tiempo para que Assasins Creed Bloodlines salga a la venta y no son muchos los datos que tenemos sobre él, en cualquier caso, si todo el juego mantiene el nivel del material mostrado, tendremos en esta entrega uno de los mejores juegos de PSP.

Veremos que tal ajustan el sistema de control a las posibilidades de PSP, pero las buenas sensaciones previas a su lanzamiento no se lo puede negar nadie.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA



desarrolla: rocksteady· **distribuidor:** eidos · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,95 € · **edad:**+18

Batman: Arkham Asylum

Batman cae en la trampa del Joker

El caballero oscuro regresa al mundo de los videojuegos de la mejor manera posible. Rocksteady y Eidos nos brindan uno de los candidatos a mejor juego del año y la mejor aventura protagoniza por un superhéroe.



Allá por 1939 la editora DC Comics encargó a Bob Kane la creación de un nuevo personaje, un superhéroe capaz de conquistar al público y plantar cara a la estrella del momento. Bob creó a Birdman, un hombre con traje rojo y halas de murciélago cuyo diseño no convenció y, tras una serie de cambios tanto en el nombre como en el diseño nació Batman. Batman es uno de los héroes de cómic más queridos, uno de los productos de entretenimiento más populares y desde hoy, el protagonista del mejor juego de superhéroes que se ha hecho jamás. Rocksteady es el estudio que ha creado el videojuego Batman: Arkham Asylum. Sin duda el trabajo realizado es sobresaliente, pero también el de Paul Dini (guionista) y del estudio Wildstorm, que se ha encargado del diseño de los personajes.

El argumento de Arkham As-

Batman se enfrenta con todos sus enemigos, perohay que destacar al Espantapájaros, que protagoniza algunos de los mejores momentos del juego





ylum está inspirado en la novela de mismo nombre, pero con importantes diferencias. El guión no es desvelado de golpe, sino que según avanzamos en el juego descubriremos más detalles de la trama. Esta nueva entrega comienza con Batman llevando al Joker, recién capturado, al asilo Arkham con su Batmóvil. Desde ese momento nuestro personaje comienza a sospechar, ha sido demasiado fácil, y así es, ya que poco después de llegar a la prisión descubriremos que todo ha sido una trampa del Joker y que Harley Quinn se ha hecho con el control.

Conforme avancemos iremos descubriendo nuevas zonas de Arkham y nos encontraremos con viejos conocidos, como Bane, Hydra o el Espantapájaros, destacando a es último por los grandes momentos que nos brinda con sus apariciones.

Gran apartado artístico

Arkham Asylum hace uso del Unreal Engine 3, el motor gráfico de Epic Games que tan buen resultado da. El nivel de detalle tanto de escenario como protagonistas es muy bueno, aunque algunos de los personajes que nos podemos encontrar no están tan trabajados como otros. Este motor se comporta muy bien a la hora de representar las explosiones y el movimiento de los personajes, pero al igual que pasa en títulos como Gears of War, los enemigos carecen de peso una vez han sido eliminados, restándole calidad al acabado final. Uno de los detalles que más a gustado es el desgaste que sufre Batman a lo largo de su aventura. Según avancemos veremos como se le rompe la capa, se le araña el traje y le va creciendo la barba; demostrando que no está siendo nada



Wildstorm se ha encargado del diseño de los personajes y el resultado es sobresaliente, sobre todo el de los villanos: como el Espantapájaros, Hydra o Killer Croc. El resto de secuaces del Joker son más simples pero con un gran acabado.









fácil.

El apartado sonoro es otra cosa más que destacar, sobre todo el doblaje, que es casi de película. El actor que puso voz a Bruce Wayne en Batman: Begins y El Caballero Oscuro está presente en Arkham Asylum poniendo prestando su voz al protagonista.

Más que acción

Aquí está una de las claves del éxito de Batman: Arkham Asylum. Rocksteady ha conseguido unir en un mismo juego la acción, aventura e investigación consiguiendo una buena implementación, siendo el principal componente del control la acción. Tenemos dos posibilidades para atacar un enemigo: ataque directo o contraataque. Los ataques se reducen a puñetazos y patadas que pueden combinarse con técnicas de distracción, como cubrir al enemigo con la capa durante un instante para confundirlo. Con cada combate obtendremos experiencia que podemos usar para aprender nuevos golpes, mejorar la armadura y ganar salud. El combate no se limita sólo al cuerpo a cuerpo, ya que es posible utilizar algunos de los artilugios de Batman, como los batarangs o la batgarra. Si conseguimos encadenar combos los ataques se volverán críticos.

Como buen investigador que es, Batman dispone de una visión especial llamada Modo Detective, que permite ver el escenario en tonos más claros resaltando los objetos que pueden aportarnos pistas sobre los enemigos o el camino que debemos seguir para avanzar. También nos indica la posición de los enemigos y sin van armados, aunque estén una sala diferente. Este modo tiene sus ventajas, pero puede facilitar demasiado el



juego, ya que se pueden completar todas las misiones con él activado.

En cuanto a la duración, completar el modo historia ronda las 8 horas en el modo de dificultad Normal teniendo en cuenta que es posible que debamos pasar un buen rato recorriendo un escenario, buscando pistas o repitiendo un combate contra uno de los enemigos. Si nos quedamos con ganas de más, a parte de rejugarlo en un nivel de dificultad más alto podemos intentar resolver todos los desafíos de Enigma y encontrar todos los enigmas que hay escondidos por el asilo de Arkham. Una vez acabado el modo Historia podemos empezar con el modo Desafío. Consiste en una serie de pruebas de combate o sigilo en diferentes escenarios. Deberemos enfrentarnos a varios enemigos sin ser vencido o acabar con ellos de forma sigilosa. Recibiremos diferentes medallas en función de la puntuación obtenida en los combates o el tiempo tardado en eliminar a los enemigos. El número de escenarios disponibles ya ha sido ampliado con dos nuevos mapas totalmente gratuitos.

Las horas de juego aumentará gracias al contenido grauito, algo que no estamos acostumbrados a ver.

En definitiva, estamos ante el mejor juego de superhéroes y uno de los mejores títulos de acción y aventura de la historia.



Conclusiones:

Tras varios juegos basados en el mundo de los superhéroes por fin recibimos uno a la altura y que se sitúa como firme candidato a juego del año. Compra obligada para todo fan de Batman y de los juegos de acción.

Alternativas:

Pocos juegos combinan también la acción y aventura con el sigilo. Lo más parecido lo encontramos en...

Positivo:

- Gran apartado técnico
- Excelente doblaje
- Interesante argumento

Negativo:

- La visión de detective facilita mucho el trabajo
- Puede resultar corto

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	90
sonido	95
jugabilidad	90
duración	80
total	**90**

Una segunda opinión:

Acción, investigación y una profunda historia se unen en un excelente título basado en el cómic. Vuelve el hombre murciélago en el que es posiblemente el mejor juego que protagoniza.

Jose Luis Parreño

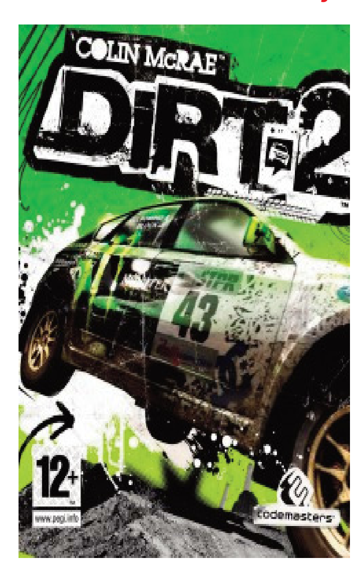


desarrolla: codemasters · distribuidor: codemasters · género: conducción · texto/voces: castellano · pvp: 59,95 € · edad:+12

Colin McRae: DiRT 2

Homenaje al campeón

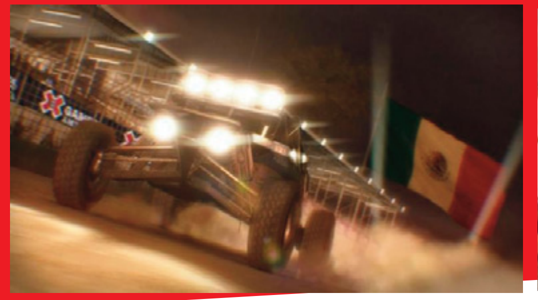
Un cambio estético y más variedad de pruebas son los principales ingredientes de uno de los juegos de conducción más intensos de la generación. Codemasters homenaje a Colin McRae con el mejor juego de la saga.



La saga Colin McRae no ha sufrido grandes cambios desde su comienzo en la época de PSX. Ha mantenido el estilo en todas sus entregas intentando plasmar en un videojuego las sensaciones de la conducción 'racing' en un videojuego. Fue en 2007 cuando la saga vio el cambio más importante; era la primera entrega para consolas de nueva generación y Codemasters optó por darle un lavado de cara. Y nació Colin McRae: DiRT, destacando por su jugabilidad arcade, la cantidad de pueblas disponibles y su modo multijugador.

Dos años después, y tras darle otro pequeño lavado de cara, recibimos a DiRT 2. Nos encontramos con un título que usa la misma base que el original pero con un importante cambio estético. Codemasters quiere que nos sintamos como un piloto y para ello los menús están am-

Nuevo lavado de cara a una saga emblemática que se expande a nuevas pruebas: Baja, Trailblazer, Domination, Crashers, Last Man Standing...





bientados en los alrededores de un circuito. Podremos ver nuestras estadísticas, acceder al multijugador o a la Gira DiRT desde nuestra caravana; para ver las noticias, los coches disponibles o empezar a correr debemos salir de esta. Para guiarnos por los menús contamos con la ayuda de Ken Block, Travis Pastrana, Dave Mirra y el resto de pilotos con los que entablaremos amistad.

En Gira DiRT nos encontramos con el mapamundi que nos indica las pruebas que hay disponibles repartidas por todo el globo: Los Ángeles, Utah, Londres, Marruecos, Croacia, Malasia, China y Japón. Dentro de cada zona encontramos tres niveles de pruebas en los que deberemos mejorar el coche según subamos de nivel. DiRT 2 no sólo se limita a pruebas de rally cronometrado, ahora encontramos más variedad: pruebas de Dominación, que consisten en hacer el mejor tiempo en cada tramo de un circuito; Last Man Standing, una prueba de eliminación en la que se elimina al piloto que va en última posición cada 20 segundos; Crashers, consiste en derribar el mayor número de barreras posibles antes de que finalice el tiempo; en Trailblazer deberemos recorrer una pista de unos 8 kilómetros de longitud lo antes posible, la salida es escalonada por lo que podremos realizar adelantamientos si llevamos un buen ritmo. Además de otras pruebas ya conocidas como baja, raid... Y se añaden pruebas por invitaciones, es decir, cuando alcancemos un determinado nivel nos invitarán a pruebas especiales.

Una vez elegida la prueba pasamos a seleccionar el nivel de dificultad, cuando más alto sea más dinero ganaremos, pero ten-



La iluminación es uno de los apartados más trabajados. Al igual que en el primero, la cámara interna cuenta con multitud de detalles pero puede dificultar la conducción para todos aquellos que estén empezando.









dremos menos flashbacks disponibles. La dinámica de los flashbacks -rebobinar la carrera unos segundos para corregir una trazada- es la misma que utilizó Codemasters en GRID. Cada vez que ganemos una carrera recibiremos dinero, experiencia y nos regalarán nuevos accesorios para el coche. Si trata de una prueba importante recibiremos algún que otro coche y un cheque. Con el tiempo los pilotos nos lanzarán desafíos, es decir, pruebas de uno contra uno.

La mejora en el apartado técnico es más que evidente. El EGO Engine se comporta especialmente bien representando los diferentes tipos de luz de los circuitos, sobre todo en movimiento, teniendo en cuenta que las carreras pueden ser diurnas y nocturnas. El acabado de los circuitos está muy cuidado, la mayoría de trazados son una combinación de tierra y asfalto, a lo que hay que sumar la posibilidad de encontrarnos con un charco en mitad de la prueba. Cuando pasemos por un tramo con agua ésta salpicara nuestro parabrisas, reduciéndonos la visibilidad durante unos segundos. El cuidado puesto en el detalle de los vehículos vuelve a ser uno de los puntos fuertes del juego. Podemos seleccionar entre dos vistas exteriores, una en primera persona, otra encima del capó o de cabina. Como ya pasó con el primer DiRT, la vista de la cabina es la más impresionante y trabajada de todas. En ella veremos las manos del conductor, la animación del cambio de marcha y como acelera el piloto además del resto de detalles del coche: barras antivuelco, indicador de velocidad, revoluciones...

El apartado sonoro no de-



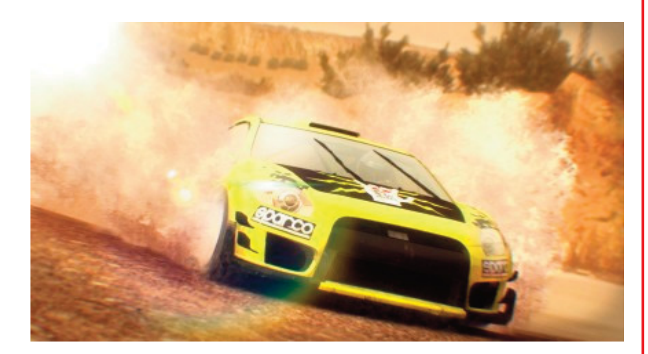
frauda. Cada vehículo cuenta con su propio sonido y los efectos están muy conseguidos, diferenciando el ruido que producen los neumáticos al deslizarse por tierra y justo después por asfalto, por ejemplo. Está completamente localizado al castellano, por lo que escucharemos las voces de Ken Block y compañía en nuestro idioma.

La Gira DiRT puede completarse en 10 horas. El multijugador y los logros pueden hacer que esta cifra se duplique.

El modo multijugador nos permite elegir entre tres opciones: Mi fiesta, Xbox Live y Sytemlink. El primero de ellos manda una invitación de juego a los amigos que estén dentro de nuestra Xbox Live Party; la opción Xbox Live nos deja elegir entre hacer una Gira Profesional o una sesión libre. Dentro de Gira Profesional encontramos: Crónometro, que incluye pruebas de rally y Trailblazer; Escaramuza, con pruebas de Landrush, rallycross y raid; y Jaleo, con Last Man Standing y Dominación.

Recomendamos jugar con amigos, pues nos podemos encontrar con jugadores que utlizan técnicas como sacar de pista o provocar accidentes para llevarse la victoria.

Con 100 carreras en el modo Gira DiRT y un interminable modo online que incita a conseguir más fama en Internet, el límite de la duración la pone el propio jugador.



Conclusiones:

Tras un cambio estético y el añadido de más pruebas DiRT 2 se convierte en uno de los referentes en el género de la conducción, aunque lo que está por llegar pueden hacerle pasar desapercibido.

Alternativas:

Si buscamos conducción arcade Test Drive y Sega Rally son una buena opción. Si queremos un simulador tenemos para elegir entre: NFS: SHIFT, Forza Motorsport 3 y Gran Turismo 5.

Positivo:

- Apartado técnico
- Gran variedad de pruebas

Negativo:

- Las partidas multijugador sin amigos son un caos
- Que sea arcade

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	90
sonido	80
jugabilidad	85
duración	85
total	**85**

Una segunda opinión:

Una segunda parte con una notable mejoría en todos los aspectos, pero nos quedamos con las ganas de que Codemasters no apueste por ofrecer un simulador.

Jose Luis Parreño



desarrolla: epic games · distribuidor: microsoft · género: shooter · texto/voces: castellano · pvp: 59,90 € · edad:+18

WOLFENSTEIN

El papá de los FPS vuelve a dar guerra

¿Quieres revivir las épicas batallas entre Aliados y Nazis haciéndote sentir un soldado más, enmedio de la refriega? Prueba Call of Duty. ¿Quieres acabar con freaks, experimentos estrambóticos, y nazis pirados? Prueba Wolfenstein.

Sleeper. Quedáos bien con ese nombre, porque es en lo que se convertirá este Wolfenstein. Quizá suena un poco precipitado empezar un análisis con algo parecido a una conclusión, pero no hace falta más que probar el juego media hora para saber lo que ocurrirá.

Al igual que me ha pasado en otros análisis como FEAR 2 o FUEL, este juego adolece también de ser un gran título eclipsado por una gran cantidad de juegos excelentes parecidos que han salido no hace demasiado. Mientras que Wolfenstein ofrece gráficos más que aceptables, una buena ambientación, una jugabilidad interesante y un argumento bastante trabajado, ahí fuera hay montones de juegos que ofrecen lo mismo (y en muchos casos un pelín más), lo que deja a un juego más que recomendable a la altura del betún cuando se tienen otras alternativas.

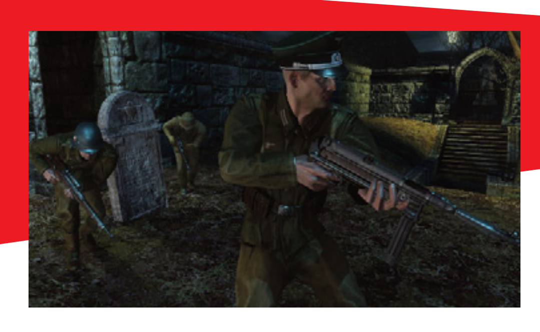
Fighting fire with fire

Una vez más volvemos a encarnar a William J. Blazkowicz, armado hasta los dientes y solo contra el mundo. Eso sí, esta vez no son los nazis los únicos que tienen juguetes paranormales y trastean con la magia negra y demás elementos del más allá, esta vez el señor J.B también tiene ases en la manga y podremos usarlos para hacernos paso entre oleadas de alemanes a lo largo del juego.

La historia nos cuenta que a poco de que el ejército alemán pierda la guerra, deciden empezar a experimentar con esoterismo y “tecnologías” sobrenaturales buscando una posibilidad de salir victoriosos. Para

Una vez más volvemos a encarnar a William J. Blazkowicz, armado hasta los dientes y solo contra e lmundo. Aunque él también tiene juguetitos.





no destriparos mucho, resulta que podremos dar con un extraño artefacto conocido como “El Velo”, que nos permite conectar con una dimensión paralela llamada Sol Negro, otorgándonos poderes muy al estilo de lo que hemos visto ya antes en juegos como Timeshift. Dichos poderes van desde aumentar la potencia de nuestros proyectiles, hasta hacer que el tiempo pase muchísimo más despacio, dándonos unas alternativas más que valiosas a el enfrentarnos a bocajarro con millares de nazis.
Eso sí, dichos poderes brillan por su poca variedad, y como dije, por no ser precisamente originales.

Sin destacar, sin desentonar

Técnicamente el juego no es ningún portento, aunque el juego en general mantiene un nivel más que aceptable siempre tendremos la sensación de que los gráficos se podrían haber pulido un poquito más y de que el motor gráfico podía haber dado un pelín bastante más de sí, porque en ningún momento del juego verás una situación dónde la carga gráfica sea lo suficientemente pesada como para que los desarrolladores no se hayan podido marcar algún pequeño capricho a modo de detalle gráfico destacable.

Libertad vigilada

Además, el juego intenta estimularnos con una falsa sensación de libertad que al poco tiempo de juego se desvela como un simple intento de no agobiar al jugador. Aunque podremos cumplir misiones secundarias y elegir en mayor o menor medida qué queremos hacer, siempre estaremos regidos por un camino a seguir en particular y la sensación de libertad se quedará en algo meramente anecdótico.

Eso sí, podremos recorrer los escenarios buscando oro o documentos que nos ayudarán a desbloquear armas y mejoras varias, y a su vez alargan el título de forma artificial en caso de que te quedes con ganas de más o quieras sacarle más partido a un

Volviendo al castillo

Es curioso el hecho de que muchísima gente ni ha oído hablar de Return to Castle Wolfenstein. Dicho título, salido a la venta en el 2000, era una más que digna secuela del original juego de acción que inauguró junto con Doom el género que hoy nos ocupa.
Con un apartado gráfico bastante meritorio (basado en el motor de Quake 3), una inteligencia artificial impresionante para la época y una gran variedad de armas, y sobretodo, una soberbia ambientación, se convirtió en uno de los FPS de referencia en los años posteriores.



Aunque técnicamente el juego no es ningún portento, la ambientación sí es bastante memorable. Incluso visitaremos el castillo a modo de guiño.



juego que, si te das prisa, puede llevarte sólo un par de tardes.

Menos y en menos cantidad

Algo que llamará la atención a la gente que haya jugado a la precuela es el hecho de que este Wolfenstein está ligeramente descafeinado.

La variedad de enemigos es ligeramente inferior, además de que los jefes finales también escasean, dejando a los soldados como la tónica habitual en los escenarios y haciendo bastante repetitiva la acción en ocasiones.

Como último punto mediocre a comentar, está el modo multijugador, el cuál es una lástima que no se aproveche en todo su esplendor y quede relegado al típico modo multijugador de relleno para contentar a los jugadores y hacer que no se resten enteros en las críticas de los medios especializados. Tenemos varios modos de juego, el típico Team Deathmatch, Objetivos y StopWatch, adaptados para evitar problemas con los poderes de El Velo al más puro estilo, como dije, Timeshift, dónde también se adaptaron los poderes del modo multijugador para favorecer la jugabilidad.

Pero no todo es malo...

Habiendo leído hasta aquí posiblemente creas que Wolfenstein es una broma de mal gusto al haberle añadido un título antológico a un juego del montón. Pues no. Wolfenstein tiene cosas buenas también, como la espectacular ambientación, por ejemplo.

Y es que es de lo mejorcito del juego. Los escenarios no están nada más, y ademáspasaremos por sitios como el mítico castillo (de forma fugaz, eso sí) o un

VUELVE EL PROTAGONISTA, VUELVEN LOS JEFES FINALES...Y A TODO ESTO...¿DÓNDE SE HA METIDO EL FÜHRER?

Según el desarrollador Peter Sokol, en esta entrega no aparece Hitler debido a una "cuestión temporal". Aunque es cierto que acabar con una versión bizarra del dictador era bastante friki e incluso podría tildarse de meada fuera de tiesto (sobretodo en ciertos lugares dónde la Segunda Guerra Mundial no es algo que toque de lejos), era una de las señas de identidad de una saga que le quitaba (o quita, más bien) hierro a las atrocidades de la 2GM, exagerándolas y arrastrándolas al nivel de experimentos de una panda de maníacos.

Si se me permite, a mí me parece una decisión poco acertada, si bien quizá es una maniobra para encasquetárnoslo poco después vía DLC o bien para evitarse problemas.

tétrico hospital.
Las armas de fuego, la piedra angular de un juego de acción en primera persona, se pueden modificar desbloqueando mejoras y aplicándolas por un módico precio. Además no son precisamente pocas, tendremos desde las típicas ametralladoras de mediados de siglo hasta armas paranormales como el Cañón Tesla, pasando por juguetes nada despreciables como un lanzallamas o un lanzacohetes. La Inteligencia Artificial también es muy buena, virtud que parece heredada directamente de la precuela. Los enemigos se cubren y se coordinan, sin ir buscar directamente tu cañón o sin recibir una ensalada de tiros cada vez que asomas la cabeza tras una esquina (*cof cof* Call of Duty *cof* *cof*), lo que añadido a los poderes sobrenaturales le da un toque bastante atractivo a las refriegas.

En conclusión...

Wolfenstein es un buen juego. Mucho más ambicioso en un principio de lo que ha acabado ofreciendo, pero es que tampoco podemos culpar a un juego de la alta calidad de sus semejantes. Sí, hay mil alternativas a Wolfenstein ahí fuera que saciarán tu sed de shooters, y quizá en conjunto Wolfenstein no sea ni por asomo el mejor shooter del año, pero merece la pena. La ambientación es buena, tiene detalles en la jugabilidad más que interesantes (ralentización del tiempo, personalización de armas, una visión diferente de la Segunda Guerra Mundial, etcétera) que pueden servir de descanso a tanto shooter futurista, tanto realismo bélico o simplemente puede ofrecerte un buen rato si le das un pequeño voto de confianza.
Es una lástima que no haya acabado siendo un juego de 10 llevando semejante título , y seguramente no venda ni la mitad de lo que debería, por lo que si no te llama la atención desde un buen principio, piensa en él si lo ves en alguna estantería de oferta.



La Inteligencia Artificial, al igual que en la precula, es buena, haciendo que los enemigos no corran a nuestro cañón nada más vernos.

Conclusiones:

Aunque ni de lejos es un juego malo, Wolfenstein está claramente en desventaja en una época dónde los FPS se cuentan por millones. Sin embargo, te hará pasar un buen rato.

Alternativas:

Es difícil encontrar un juego parecido en cuanto a ambientación. Puedes probar con Bioshock, con Call of Duty...pero yo probaría con Return to Castle Wolfenstein.

Positivo:

- *La personalización de las armas.*
- *La ambientación.*

Negativo:

- *El juego podría haber ido más lejos.*
- *¿Dónde está Hitler :(?*

TEXTO: SERGIO ARAGÓN

gráficos	80
sonido	75
jugabilidad	80
duración	70
total	**75**



desarrolla: deep silver · **distribuidor:** koch media · **género:** terror · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,95 € · **edad:**+16

CURSED MOUNTAIN

¿Un survival horror en Wii?

Wii está muy necesitada de títulos de calidad para jugadores que buscan algo más que recopilaciones de minijuegos y juegos sociales, Deep Silver trae a la consola de Nintendo un survival horror que bebe de los clásicos.

Deep Silver es una desarrolladora con un catálogo bastante irregular en el que abundan los juegos "casuals" y aventuras tipo Secret Files que no pasaran a la historia del videojuego. Ahora apuestan por un juego con un perfil y desarrollo totalmente diferente a sus anteriores creaciones con el que busca llegar a unos jugadores más adultos y de los cuales está tan necesitada la Wii.

Podríamos catalogar Cursed Mountain como un survival horror clásico, un juego de los de pasar miedo frente a la consola que toma algunas de las ideas que hicieron grandes a los clásicos del genero y las mezcla con algunas de las posibilidades de la Wii para lograr un juego de un nivel medio-alto, tiene fallos y deficiencias y posiblemente se note en determinados aspectos la inexperiencia de Deep Silver en proyectos de este tipo; aún así se convierte, sin duda alguna, en el mejor juego del género para la consola de Nintendo - y no solo por la baja calidad del resto - y seguro que una vez comienzas a jugar te engancha frente al televisor con una muy buena historia.

En un survival hay dos aspectos fundamentales, historia y ambientación, y Cursed Mountain cumple en ambos, tomaremos el papel de Eric Simmons en la tarea de rescatar a nuestro hermano Frank de la montaña más peligrosa del mundo, la montaña se convierte en el elemento principal del juego y es realmente nuestro enemigo con una climatología muy adversa y un gran número de leyendas basadas en la mitología tibetana que no sabre-

Cursed Mountain ofrece lo mejor de los clásicos del género como una buena historia y una gran ambientación.





mos en ningún momento hasta que punto son reales o simplemente alucinaciones ocasionadas por la sugestión y las duras condiciones en las que se encuentra nuestro personaje. Poco a poco la historia se va haciendo cada vez más agobiante, la situación de Eric es cada vez más crítica y las apariciones más frecuentes y ¿reales?

El guión se ha llevado de un modo eficiente logrando implicar totalmente al jugador en la salvación de Frank y la búsqueda de las respuestas a lo que está ocurriendo en la montaña. A destacar las secuencias cinemáticas y los documentos que debemos ir encontrando a lo largo de la aventura que nos iran conduciendo y explicando el porqué de lo que ocurre a nuestro alrededor (al más puro estilo Resident Evil 4) de un modo muy acertado.

El otro aspecto fundamental de este tipo de juegos es la ambientación que acompaña a la historia a lo largo del desarrollo y Deep Silver, conscientes de ello, han dotado al título de un entorno más que notable. A ello contribuyen en gran medida algunos aspectos técnicos del juego, el primero de ellos el excelente diseño de niveles y escenarios que logran, aún en las fases en las que nos movemos por entornos abiertos, una sensación de agobio y casi claustrofobia al nivel de los mejores juegos del género. Los efectos atmosféricos están también a una gran altura con muy buenos efectos de partículas en general aunque algunos otros no destaquen especialmente. Los modelados y texturas superan el nivel medio de los juegos de Wii y conforman un diseño artístico de altura.

Los efectos de sonido y la banda de sonora no quedan atrás y colaboran en gran medida en lograr la ambientación que los creadores han querido dar al juego, destacan algunos temas que mezclan perfectamente las melodías instrumentales habituales de los survival horror con toques asiáticos por la localización del título; se adapta en todo momento al desarrollo del juego. Los susurros y quejidos con el fondo del sonido del viento pondrán los pelos de punta al más valiente jugón.

El juego está doblado al castellano y aunque Koch Media no ha recurrido en esta ocasión a los habituales dobladores de cine y televisión a los que nos tiene acostumbrados, mantiene un nivel muy alto destacando la voz en off de Eric Simmons que nos irá indicando en todo momento





El verdadero enemigo de Cursed Mountain en la montaña y una serie de apariciones basadas en las leyendas tibetanas que no sabremos si son reales o producto de la sugestión y la situación crítica en la que estamos.







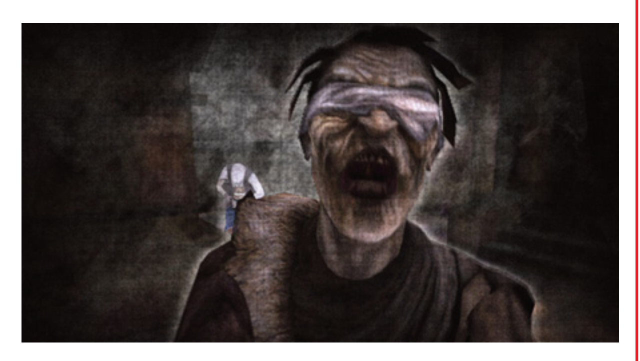


sus sensaciones y pensamientos a lo largo de la búsqueda de su hermano.

Deep Silver parecía haber hecho lo más difícil y es en ese momento cuando aparecen los fallos que dejan a este Cursed Mountain en “solamente” un buen juego, algunas de estas deficiencias se pueden achacar a la inexperiencia de la compañía a la hora de crear títulos de este perfil o a su habitual enfoque “casual”. Uno de ellos es la escasa dificultad del juego, los enemigos no nos pondrán en más problemas que el susto inicial cuando aparecen y a ello se une la poca variedad de los mismos y una vez conozcamos sus puntos débiles será coser y cantar deshacernos de ellos. Tampoco el desarrollo del juego nos pondrá en problemas, ya que es excesivamente lineal hasta el punto de que únicamente podremos ir por el camino que debemos ir, el resto estarán cerrados.

Otro punto negativo de este Cursed Mountain es su corta duración, es probable que la historia no dé para mucho más y alargar el juego hubiese podido ser contraproducente pero es que, al estar tan ligado el desarrollo a la historia, una vez desvelados los secretos de la montaña y finalizado el juego, no ofrece ningún aliciente al jugador para rejugarlo. Tampoco es sencillo incluir en un título de este tipo misiones secundarias o una historia fuera de la principal pero esto no oculta la realidad de que el juego se le puede hacer corto a un número importante de jugadores.

El sistema de control tampoco ayuda al resultado final del juego, Deep Silver ha optado por un modo que mezcla un control convencional para el desarrollo



del juego con algunas acciones en las que se aprovecha la detección de movimientos de los mandos de Wii para deshacernos de enemigos y algunas otras ocasiones especiales en las que deberemos realizar algún gesto

Es sin duda el mejor survival horror de la Wii pero tiene fallos que lo dejan en "solo" un buen juego, una pena porque merece más.

parecido al que haríamos realmente, la inclusión de estas situaciones está totalmente forzada y además la detección del movimiento falla en demasiadas ocasiones dejándonos a merced del enemigo que tratábamos de eliminar.

Son errores que de haberse evitado harían que estuviésemos ante un gran juego, una nueva referencia en el genero de los survival horror ya que este Cursed Mountain ha tomado lo mejor de los clásicos y lo ha puesto a disposición de una buena historia y una gran ambientación.

La escasa competencia que encuentra en el catálogo de Wii hace que sea un juego indispensable para todo aquel que quiera utilizar su consola para algo más que jugar a minijuegos y aventuras infantiles. Por otro lado, viendo el escaso resultado en ventas que han tenido los juegos adultos en Wii, a pesar de unas buenas campañas de publicidad que Cursed Mountain no ha tenido, no hace prever que vaya a llegar a todas las consolas que su calidad y el buen trabajo de Deep Silver merece.



Conclusiones:

Un buen juego que no llega a más altas cotas por pequeños fallos y buenas ideas que han quedado a mitad de camino, si quieres pasar miedo frente a tu Wii éste es tu juego.

Alternativas:

El catálogo de survival horror de Wii da miedo por escaso, la única alternativa es Alone in the Dark y Cursed Mountain es mucho mejor. Siempre queda la posibilidad de tirar de los clásicos de GC.

Positivo:

- Una buena historia y desarrollo
- Una gran ambientación

Negativo:

- Es corto y la rejugabilidad es nula
- Poca variedad de enemigos
- Fallos puntuales de control

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	72
sonido	70
jugabilidad	70
duración	68
total	69

Una segunda opinión:

La historia es buena pero un poco lenta en una parte importante del juego. Aunque tiene una duración de alrededor de 20 horas, no hay nada más que hacer aparte de la historia principal.

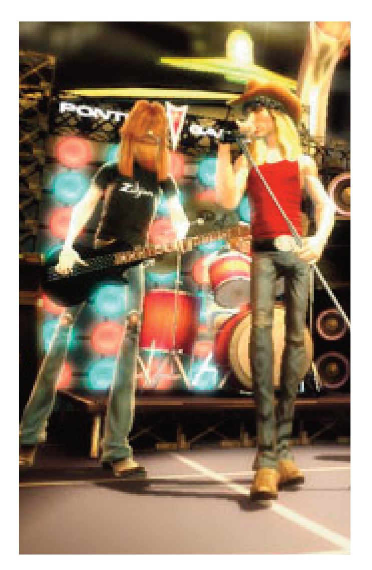
metacritic

desarrolla: epic games · distribuidor: microsoft · género: shooter · texto/voces: castellano · pvp: 59,90 € · edad:+18

GUITAR HERO 5

Refinando (por enésima vez) la fórmula

Tras habernos bombardeado este año con entregas a discreción, Guitar Hero vuelve de nuevo a nuestras consolas prometiendo no ser una mera expansión de temas más debido al "5" tras el título. Promete.



En lo que llevamos de 2009 han llegado a nuestras plataformas varios títulos de la saga Guitar Hero, en concreto, con el que ahora nos ocupa nos han llegado tres.

Tras Guitar Hero Metallica, un juego que parecía ser una mera expansión y que sin embargo ofreció cosas interesantes, y, Guitar Hero Smash Hits/Greatest Hits (según región), analizado hace unas escasas semanas y que llegaba a ser un remake muy agradable pero sin embargo un poco pasado de rosca en cuanto al precio, ahora nos llega Guitar Hero 5, la primera entrega numerada en bastante tiempo, con lo que ello conlleva.

Sensación de madurez

Una de las cosas que sentirás por primera vez al probar Guitar Hero 5, es la sensación de que la saga tiene ya sus merecidos años y todo ha envejecido bien. Conocemos a los personajes, la mecánica, los truquillos

Una de las cosas que sentirás por primera vez al probar GH5 es la sensación de que todo ha envejecido bien. Por encima de todo ofrece madurez.

típicos...¿Entonces qué nos puede ofrecer GH5? Pues eso precisamente, madurez. Se han introducido pequeños cambios en la jugabilidad para mejorar aún más si cabe la experiencia de juego y simplificar algunos conceptos que no estaban bien implementados. Por ejemplo, ahora podremos cambiar entre pista de guitarra y bajo en cada canción del modo Carrera, en vez de iniciar con un único instrumento, o podremos crear bandas íntegramente formadas por guitarras, o bajos, etcétera.

Además, las mejoras también saltan a la vista. Gráficamente el juego posee ahora un corte mucho más maduro, con gráficos bastante más pulidos que aumentan la diferencia entre versiones. Mientras que en Guitar Hero 2 saltaba a la vista que la versión de Xbox 360 era un port de PS2, aquí la potencia extra de las consolas actuales se nota.

También se ha mejorado la personalización de personajes, pudiendo usar incluso los avatares de Xbox 360 como miembros de nuestro grupo.

Contentando a todos

Otra de las principales cosas que saltan a la vista en este Guitar Hero es la selección de canciones. Pasaremos desde un tema clásico de Dire Straits hasta un tema del último disco de Children of Bodom. Es algo que también se nota en los artistas invitados, desde Shirley Manson (Garbage, Rock alternativo) hasta Kurt Cobain. Además, si no nos gustan los temas o nos cansamos de ellos siempre podemos hacer uso de la retrocompatibilidad, aunque desafortunadamente por un módico precio.

Preparados, listos, ¡YA!

Otra de las cosas que hace de Guitar Hero 5 un punto y a parte dentro de la franquicia es el hecho de que se han simplificado muchísimas opciones. Por ejemplo, podemos estar enmedio de una partida y en cualquier momento puede unirse cualquier otro jugador, sin afectar a la experiencia del jugador principal. ¿Que quiere irse antes de tiempo? Puede, sin consecuencias para el susodicho.

Además, el modo Carrera se ha simplificado también: ya no hay dinero, aunque en todo momento disponemos de retos para sacarle más jugo al juego.

Interesante, ¿verdad?



Conclusiones:

Piensa en un Guitar Hero World Tour refinado, con la jugabilidad pulida, gráficos mejorados, y un elenco de canciones impresionante. Eso es Guitar Hero 5.

Alternativas:

Como es obvio, cualquiera de los Guitar Hero recientes proporciona una experiencia muy similar, y, qué narices, casi igual de completa.

Positivo:

- Contenta a todo el mundo sin caer en lo “casual”.
- Apartado técnico mejorado.

Negativo:

- Que te cobren por hacer retrocompatibles canciones de otro juego.
- A veces te cuelan pistas de otros instrumentos como guitarra o bajo.

TEXTO: SERGIO ARAGÓN

gráficos	80
sonido	90
jugabilidad	85
duración	85
total	85

Una segunda opinión:

“Guitar Hero 5 es como si hubiesen hecho una limpieza absoluta a Guitar Hero: World Tour. ¿Una limpieza implica que sólo se ha quedado con lo que ya había y lo ha arreglado? No (...) Pero tampoco se ha dado un salto mayor. La línea ha sido algo continuista respecto a su predecesor, lo cual le evita hacerse con la corona del género. Pero por lo demás, es la experiencia pulida, reluciente, e increíblemente adictiva que esperas de un Guitar Hero.”

Meristation



desarrolla: Harmonix · **distribuidor:** Electronic Arts · **género:** musical · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+12

The Beatles Rock Band

Vuelve la Beatlemanía

Harmonix presenta su primer juego totalmente tematizado, y para ello ha ido a seguro. The Beatles tienen dicho honor, aunque hablando de una banda de tal altura la apuesta es arriesgada.

Los Spin off de los juegos musicales están de moda. AC/DC, Aerosmith, Metallica y ahora los Beatles. A simple vista parece una sobreexplotación de las franquicias, pero hay que admitir que con cada entrega, estos juegos temáticos están creciendo en calidad de una forma notoria. De la mano de Harmonix, vuelve la fiebre de The Beatles.

Como su nombre indica, se trata de un juego totalmente tematizado y no de un simple pack de canciones (como en el caso de AC/DC). Encontraremos un total de 45 canciones del grupo de Liverpool: desde Twist and Shout, Drive my car, Birthay, llegando al archiconocido Yellow Submarine. Aunque todo sea dicho, cada uno de los temas elegidos son himnos de la historia de la música.

El modo historia de The Beatles Rock Band ha sido realmente cuidado y digno de quitarse el sombrero. De buen principio, el juego nos da un paseo por la historia de la banda, no sólo a nivel de canciones, sino también a nivel estético. Empezaremos con unos Beatles jóvenes y con una vestimenta de los años sesenta, tocando en locales pequeños y en shows televisivos. Pronto saltaremos a los shows multitudinarios, incluido el directo que pasó a la historia en el Shea Stadium en Nueva York. Ya entrado el juego, pasaremos por la etapa más psicodélica y nos meteremos en los mismos videoclips coloridos y surrealistas. El apartado artístico es

El desarrollo del modo historia es simplemente excelente. Podremos encarnar a la mítica banda en diferentes épocas cambiando de look.



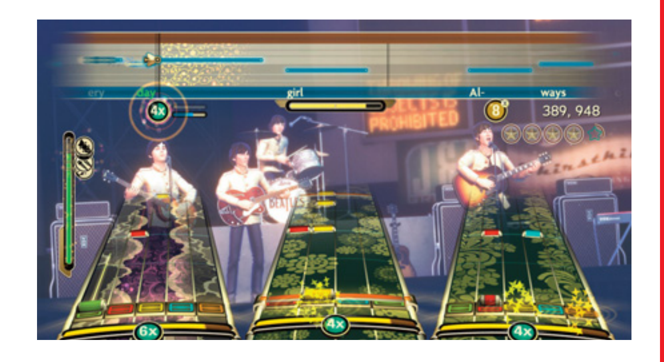
sin duda fantástico, a lo que hay que sumar unas excelentes escenas entre capítulo y capítulo.

Como podéis ver, el juego es un verdadero regalo para fans de la banda. Y también lo es en cuanto a instrumentos. Encontraremos réplicas de plástico de los instrumentos popularizados por la banda, con tres guitarras y una batería exclusiva. Lástima que los que acostumbramos a jugar a este tipo de juegos solemos disponer ya de los instrumentos. Aún así, son piezas de coleccionismo.

Por primera vez podremos jugar hasta seis jugadores a Rock Band añadiendo dos micrófonos adicionales

Y contra todo pronóstico, el juego también incluye alguna novedad jugable, que además le va ni pintada a un juego basado en los Beatles. Por primera vez en la saga Rock Band (y en juegos de este tipo), tendremos la posibilidad de cantar hasta tres personas haciendo los característicos coros. Ahora podremos disfrutar hasta seis personas del juego.

Concluyendo, nos encontramos ante un juego temático que consigue estar a la altura de los mismísimos The Beatles. Un apartado artístico fantástico, así como un desarrollo cuidado hasta el último detalle. La mayor pega que podemos encontrar es el número de temas, ya que 45 pueden resultar pocos y más si contamos la escasa duración de la mayoría de ellos.



Conclusiones:

El juego es un caramelo para cualquier fan de la banda inglesa, así como para cualquiera con un poco de conocimiento musical. Excelente en todos sus aspectos.

Alternativas:

En cualquiera de las consolas donde aterriza The Beatles Rock Band encontramos cantidad de juegos musicales tanto de la saga Rock Band como Guitar Hero.

Positivo:

- *El modo historia*
- *Poder encarnar a The Beatles*
- *La calidad de todos los temas*
- *El apartado artístico*

Negativo:

- *Pueden parecer pocos temas*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	90
sonido	95
jugabilidad	90
duración	65
total	**90**

Una segunda opinión:

Con una psicodélica estética y unas cinemáticas con mucho encanto, The Beatles: Rock Band se coloca como el mejor juego musical basado en un grupo y una grata sorpresa para los fans de este tipo de juegos.

Ismael Ordás



desarrolla: namco-bandai · **distribuidor:** ubisoft · **género:** lucha · **texto:** castellano · **pvp:** 29,90 € · **edad:**+16

Soul Calibur Broken Destiny

Los mejores juegos también en PSP

Uno de los mejores juegos de lucha de todos los tiempos llega a PSP con la intención de revitalizar un catalogo falto de novedades en los últimos meses. Sin duda, está a la altura de la fama que le precede, aunque no innova demasiado.

Soul Calibur Broken Destiny llega a PSP como una de las propuestas de mas renombre en esta etapa que se abre con la llegada de PSP GO.

La Historia no difiere de lo ya narrado en anteriores entregas de la saga. La lucha entre el bien y el mal decidirá el futuro del mundo. Soul Calibur, la espada de la luz, se enfrentará a Soul Edge, la espada de la oscuridad, y del vencedor de esta batalla depende el futuro de la humanidad. Luchadores de todo el mundo combatirán por evitar la catástrofe o por empuñar Soul Edge y convertirse en el hombre mas poderoso del mundo.

Gráficamente el juego presenta un nivel sobresaliente. Las animaciones de los personajes son muy buenas y están plagadas de detalles. Los escenarios también están muy bien diseñados aunque su nivel de detalle es inferior al de los luchadores. Por si fuera poco el juego se mueve con una rapidez increíble y sin ralentizarse en ningún momento. La verdad es que en este apartado el juego recuerda mas a Soul Calibur IV que a cualquiera de las versiones en consolas de 128 bits.

El apartado gráfico de Soul Calibur Broken Destiny es absolutamente espectacular, de lo mejor que se puede ver en PSP sin lugar a dudas.

El apartado sonoro se mantiene en la línea de la saga, melodías instrumentales que dan un aire clásico al juego insuperable. Los efectos de sonido también están muy trabajados, pero se echa en falta algo de frescura con respecto a los últimos juegos lanzados de la saga.

El apartado jugable también está a un nivel similar al de los



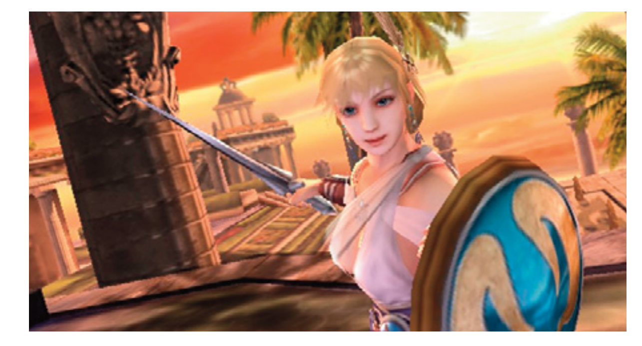
juegos lanzamos en consolas de sobremesa. Hay 28 personajes seleccionables, entre ellos Kratos de God of War como la principal novedad. Todos los personajes se controlan igual que en Soul Calibur IV, presentantazo también una profundidad de movimientos que os llevará varias tardes dominar. Una vez mas, se echa en falta algún personaje nuevo con carisma que pudiese diferenciar esta entrega de la lanzada hace un año en PS3 y Xbox 360.

Podréis seleccionar hasta un total de 28 luchadores diferentes, dominarlos a todos no os será una tarea facil.

La duración del juego es el apartado del juego peor acabado con diferencia. El juego no presenta modo arcade, ni modo historia. Siendo los modos "combate rápido" y "el guante" los principales. En el modo "combate rápido" tendremos que superar una serie de desafíos propuestos para conseguir todos los trofeos del juego, hay hasta 300 desafíos y completarlos se convierte en la principal baza para atrapar al jugador.

El modo "el guante" es una especie de modo historia, en el cual se cuenta la historia de Soul Calibur Broken Destiny, para todos los luchadores es la misma, a base de texto y de desafíos mas propios de un modo tutorial que de un modo hitoria.

Se mantienen los modos Versus, Practice y Trial, aunque solo podremos disfrutar de ellos en solitario o mediante conexión ad hoc, no existe modo online.



Conclusiones:

Soul Calibur es uno de los mejores juegos de PSP a nivel técnico pero que es incapaz de innovar absolutamente en la saga, si has jugado a Soul Calibur 4, esta versión es muy similar, aunque la faltan algunos modos de juego.

Alternativas:

La opción mas parecida en PSP es Tekken 5 Dark Resurrection. En otro estilo también destacan Dissidia Final Fantasy o los juegos 2D Darkstalkers y Street Fightar Alpha 3 Max.

Positivo:

- Gráficamente impresionante.
- El Soul Calibur de siempre en PSP.

Negativo:

- Faltan modos de juegos profundos.
- No aporta absolutamente nada a la saga.

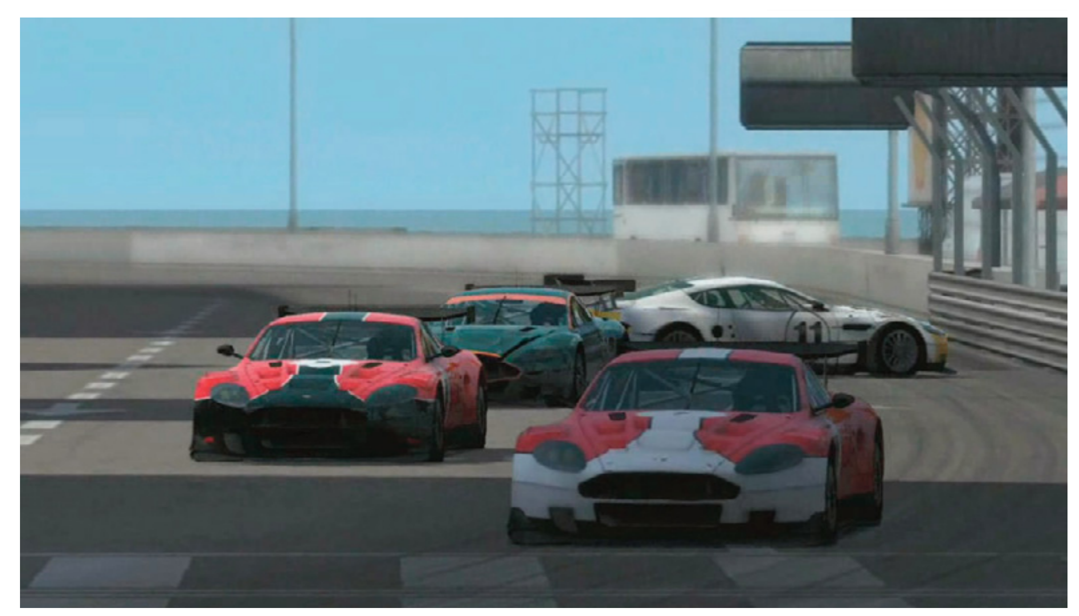
TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	95
sonido	89
jugabilidad	90
duración	70
total	**84**

Una segunda opinión:

Un gran juego, de lo mejor técnicamente en PSP. Engancha, sobre todo el modo prueba, que es mas bien un modo de supervivencia, que a mi me gusta bastante. Lo que no me gusta nada es que no tenga un modo historia puro, ya que el Guante tiene una trama, pero es mas bien un modo de tutorial que aburre mucho. Vendria bien un modo online, pero bueno, no se puede pedir todo.

Jose Luis Parreño



desarrolla: Eutechnyx · **distribuidor:** Koch Media · **género:** Conducción · **texto:** Castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:**+3

Supercar Challenge

Coches de alto standing

Siempre es placentero ponerse a manos de un Ferrari Enzo. Llega de la mano de Eutechnyx un juego de conducción literalmente de cochazos, donde lo que cuenta es la marca y los caballos.

Tras Ferrari Challenge, llega una nueva entrega basada en coches deportivos de gama muy alta. Supercar Challenge nos ofrece el plato fuerte nada más empezar, sin pasar por coches de calle o de gama media.

El título mezcla la simulación y el arcade, más cercano del segundo pero con un nivel de exigencia más cercano al primero. Apenas tendremos a elegir activar o no la asistencia en frenado (ABS), siendo complicado tanto con cómo sin él. Estos coches alcanzan velocidades altas, y por supuesto, no es posible tomar curvas a 250Km/h. La conducción de estas bestias requiere precisión y concentración, quizá demasiada. Supercar Challenge es un juego exigente y con una curva de dificultad bastante elevada. A los jugadores más experimentados no les costará acabar la carrera, pero de ahí a ganar hay un gran salto.

Aston Martin, Pagani o Ferrari son marcas que están a la orden del día en Supercar Challenge

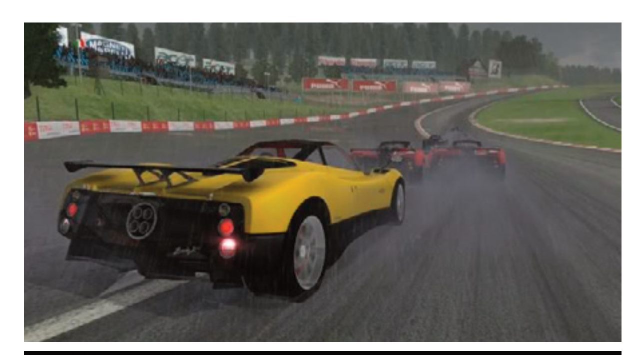
Las carreras se nos presentan en dos etapas: una primera de clasificación y otra de competición. La primera se limitará a una sola vuelta saliendo con el coche en marcha y se decidirá nuestra posición en la parrilla de salida. En la carrera tendremos que competir contra otros 15 pilotos con una artificial bastante buena, aunque en ocasiones realizan acciones demasiado bruscas como no frenar si van detrás de nosotros y darnos un estrepitoso golpe. La experiencia es satisfactoria. Si preferimos jugarlo online, también podremos disfrutar en partidas de 16 jugadores. Lástima que cueste encontrar partidas grandes ya a pocos días



del lanzamiento.

Supercar Challenge incluye un total de 20 circuitos reales, entre los que encontraremos Silverstone, Nurburgring o Montmelo. Los parajes están bastante bien recreados, pero faltan por trabajar detalles como la hierba (aunque esto pase en la mayoría de juegos de conducción) y elementos externos como detalles de los circuitos. En cuanto a vehículos podremos competir con más de 40, con unos modelados altamente cuidados desde cualquiera de las siete cámaras que podremos elegir. Las cámaras internas resultan más espectaculares que funcionales.

En resumidas cuentas, Supercar Challenge es uno de los mejores títulos de conducción en PS3, con un apartado técnico por encima de la media. En su contra juegan las pocas opciones de personalización y la poca profundidad de los modos de juego. La alta dificultad, depende del punto de vista de cada uno.





Conclusiones:

Supercar Challenge es un buen juego de conducción con un precio bastante ajustado. Una opción a tener en cuenta.

Alternativas:

Como alternativa en Playstation 3 encontramos Need for Speed Shift o Gran Turismo 5 Prologue.

Positivo:

- Gráficamente bueno
- Sus coches
- Inteligencia artificial competitiva

Negativo:

- Modos de juego poco profundos
- Algunos bugs en la conducción de los rivales
- Su exesiva dificultad

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	85
sonido	70
jugabilidad	75
duración	80
total	75

desarrolla: io interactive · distribuidor: Koch Media · género: acción · texto/voces: castellano · pvp: varios · edad: +7

MINI NINJAS

Unos pequeños ninjas a salvar el mundo

IO Interactive deja descansar al agente 47 y a Kane & Lynch para sumergirnos en un mundo de pequeños ninjas, samurais malotes e inocentes animales convertidos en soldados del mal



Cuando el malvado de turno, con la ayuda de una antigua magia, convierte a todos los animales del bosque en un ejército infernal en pos de la dominación del mundo, Hiro debe liderar su pequeña pandilla de Ninjas hacia una fascinante aventura a través de un mundo desintegrado y oscuro, para luchar contra las hordas mágicas del retorcido Maligno hasta enfrentarse a su poderoso enemigo y su Fortaleza de la Muerte.

Una historia no demasiado original que da pie a un juego que da la sensación que no se ha sabido enfocar correctamente, los creadores son IO Interactive, estudio de prestigio, conocidos sobre todo por la saga Hitman y su último lanzamiento: Kane & Lynch. En esta ocasión han optado por un título para toda la familia y de ahí vienen casi todos sus problemas. Gráficamente muestra unos gráficos coloridos y graciosos que hacen pensar en

Controlamos a un pequeño ejercito de Mini Ninjas (incialmente sólo a Hiro y Futo), cada uno de ellos con unas características especiales.



un juego para los más pequeños, el desarrollo es también bastante infantil pero el nivel de dificultad, incluso en el modo fácil hará que los más inexpertos lo dejen. En cambio no ofrecerá retos y dificultades a jugadores más expertos, lo cual unido a su apariencia e historia hace que tampoco sea un título para los jugones de la casa.

A nivel técnico también queda en tierra de nadie, IO Interactive ha creado un motor para el juego que funciona en todas las plataformas de sobremesa y PC, el resultado es que los poseedores de una Wii disfrutarán de unos gráficos de un nivel alto pero en el resto de plataformas el juego no luce como debiera.

El apartado sonoro es posiblemente lo mejor del juego, los minininjas tienen unas voces en un idioma propio (muy de moda esto) bastante graciosas por lo que el único doblaje que hay es de la voz en off que nos relata lo que va ocurriendo a lo largo de la historia. Tanto el doblaje y los efectos como los temas de la banda sonora son de un muy buen nivel.

La jugabilidad del juego es muy sencilla y permite acometer las distintas fases de acción, plataformas e incluso sigilo que tiene el juego, al principio podremos controlar a Hiro y su amigo Futo pero poco a poco iremos conociendo a más personajes jugables, cada uno con sus características y seremos nosotros quien decidamos con cual de ellos superamos cada situación.

No dispone de modos de juego adicionales ni multijugador, el único extra del juego es la búsqueda de items por los decorados.



Conclusiones:

Un juego simpático sin más, mezcla géneros (acción, aventura, plataformas, sigilo), mezcla público objetivo e incluso mezcla plataformas ya que visualmente es casi igual para todas salvo la DS. Se echan de menos más modos y multijugador.

Alternativas:

Dependiendo de tu perfil buscarás juegos más profundos o más sencillos.

Positivo:

- Es divertido y gracioso en ocasiones
- Los efectos y la banda sonora

Negativo:

- Queda en tierra de nadie y en medio de todo. No se ha enfocado correctamente
- Corto y sin modos adicionales

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	66
sonido	73
jugabilidad	68
duración	62
total	**65**



desarrolla: ea sports · **distribuidor:** ea sports · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 49,95 € · **edad:** +3

GRAND SLAM TENNIS

¡¡¡ La bola entró !!!

EA Sports llega al mundo del tenis con la idea de convertir su franquicia en la número uno, Wii Motion Plus, 23 jugadores -entre actuales y leyendas- y los mejores torneos del mundo son sus armas para lograrlo.

EA Sports no tenía franquicia de tenis y cuando vieron las posibilidades del control de Wii y más aún con el Wii Motion Plus no dudaron en crear Grand Slam Tennis. El diseño divertido e incluso caricaturizado puede llevar a engaño ya que se trata de un simulador en toda regla, de hecho, probablemente sea el juego más realista de tenis creado hasta la fecha.

Tenemos a nuestra disposición 23 tenistas que incluyen los mejores de la actualidad (Rafa Nadal, Roger Federer o Serena Williams) y grandes leyendas como John McEnroe, Pete Sampras o Martina Navratilova. No se queda atrás en el número de licencias de torneos destacando Roland Garros, Wimbledon o los Abiertos de Australia y Estados Unidos, con varias pistas en cada uno de ellos.

El juego incluye distintos sistemas de control pero todos ellos hacen uso del Wii Motion Plus y ninguno es sencillo. El nuevo accesorio de la Wii permite un reconocimiento de movimientos muy por encima de lo que habíamos visto hasta ahora y detectará cualquier movimiento que hagamos con la mano, esto tiene la ventaja de permitir una mayor variedad de golpes y que para realizar un golpe con efecto o liftado solo tengamos que hacer el gesto real (curioso el que para la dejada o el globo haya que utilizar los botones A y B); por otro lado hace que el nivel de dificultad del juego sea muy elevado ya que cualquier movimiento "extraño" hace que nuestra bola vaya fuera de los límites del campo. No es un

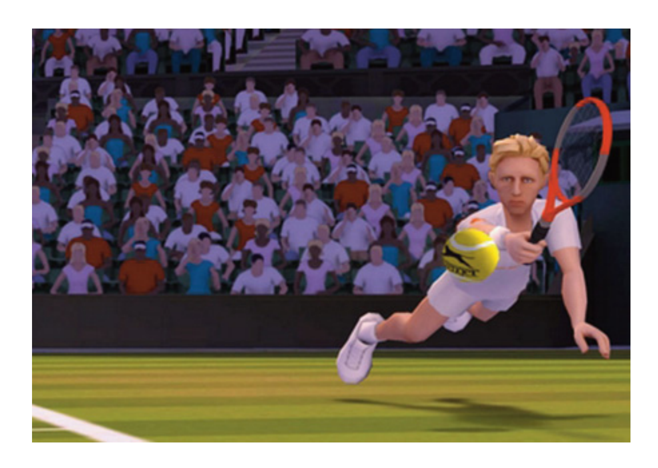
EA Sports ha creado un juego que puede llevar a engaño, tras una apariencia "cartoon" se esconde un juego profundo y bastante difícil de dominar



juego para principiantes y requiere de muchas horas hasta que lleguemos a controlar los golpes y eso puede echar hacia atrás a muchos jugadores. A unos y otros les ocurrirá de vez en cuando que el Wii Motion Plus se ha descalibrado o simplemente que no ha reconocido correctamente el movimiento realizado, por la Ley de Murphy suele ocurrir cuando te estás jugando un punto decisivo y en ese momento juras no volver a jugar a este Grand Slam Tennis, un problema a resolver en posteriores ediciones que seguro habrá.

A nivel técnico es bastante desigual, se ha optado por un estilo “cartoon” de aspecto desenfadado en el que destacan las animaciones personalizadas de cada uno de los jugadores, se echan en falta, en cambio, detalles como un mejor modelado de los mismos, animaciones más fluidas durante el juego o aspectos del entorno como un público excesivamente homogéneo.

Los modos de juego son los habituales en este tipo de juegos y van desde un partido de exhibición al modo carrera pasando por los curiosos y divertidos minijuegos. Pero donde Grand Slam Tennis destaca es en el modo online, el mejor posiblemente hasta la fecha en la Wii de Nintendo.



Conclusiones:

Es la primera incursión de EA Sports en el mundo del tenis y el primer juego que lanzan compatible con Wii Motion Plus, tiene cosas que mejorar pero han creadouna buena base para posteriores ediciones del título. Mejorable pero muy prometedor.

Alternativas:

Vini, vidi, vinci ... a pesar de sus deficiencias Grand Slam Tennis gana la partida a Virtua Tennis 2009 por profundidad y variedad de juego.

Positivo:

- Un online de número uno
- La personalización de cada jugador

Negativo:

- Fallos en la detección de movimientos
- Solo cumple a nivel técnico

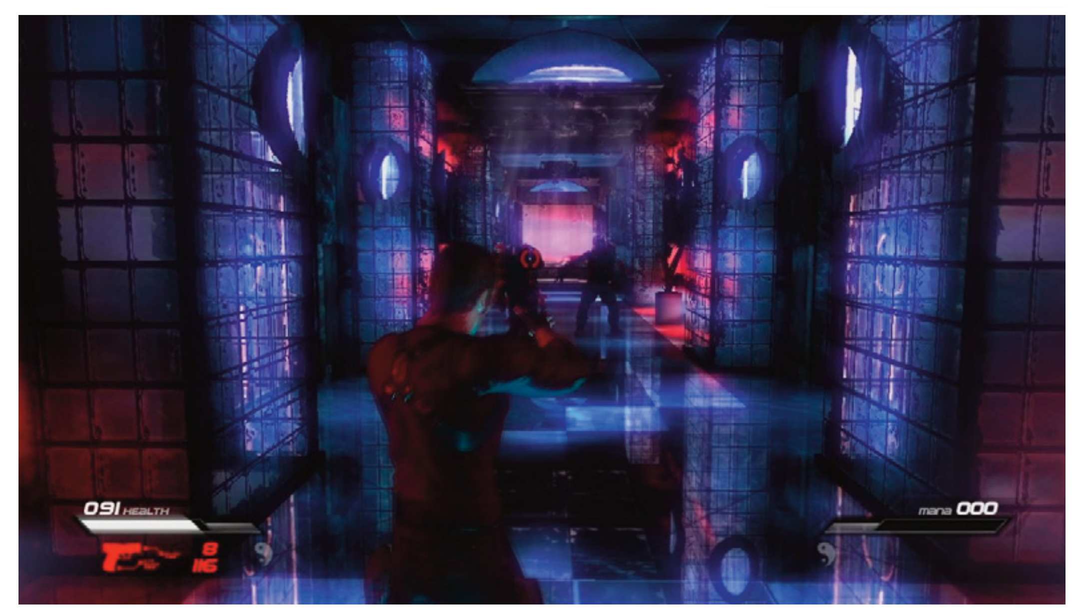
TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	68
sonido	72
jugabilidad	66
duración	70
total	**67**

Una segunda opinión:

Un buen juego que gracias a Wii Motion Plus se convierte en una experiencia de juego inolvidable, tanto para jugadores ocasionales como para aficionados al tenis. EA Sports did it again!

metacritic



desarrolla: metropolis software · **distribuidor:** Koch Media · **género:** acción · **texto:** castellano · **pvp:** 39,95 € · **edad:**+18

INFERNAL HELL´S VENGEANCE

Una mezcla de shooter y aventura que no convence

Infernal Hell´s Vengeance es la adaptación a Xbox 360 de Infernal, juego aparecido en el año 2007 en PC. Los años no perdonan a nadie y hacen que el apartado gráfico desluzca bastante en comparación con los juegos actuales.

Tomaremos el papel de Ryan Lennox, un ángel caído que esta siendo perseguido por la agencia secreta para la que trabajaba en el cielo, Etherlight. Gracias a la valía demostrada en la agencia, es reclutado por el infierno para combatir contra Etherlight, recibiendo una serie de poderes especiales para completar la misión.

Pese a que pueda parecer que la trama es novedosa e incluso interesante, al juego le falta profundizar en el conflicto, contándose la historia como una mera excusa para poder publicar una aventura mas.

Gráficamente el juego no luce mal del todo, pero desde luego no puede competir a nivel gráfico con los juegos que nos están llegando actualmente a Xbox 360. Los personajes secundarios están poco trabajados, notándose los polígonos en su cuerpo y haciendo presencia unas texturas bastante malas.

El personaje principal, pese a no estar muy mal diseñado, queda muy lejos de los mejores del género como Resident Evil 5 y por si fuera poco, las animaciones faciales de los personajes son muy parecidas a las que mostraban los juegos de principios de generación como Perfect Dark Zero, lejísimos de juegos como Gears of War 2.

La relación calidad-precio que presenta este juego no está nada mal. Aunque está lejos de los mejores de esta generación.

Por otro lado, los escenarios tienen efectos gráficos interesantes como transparencias o efectos de luces que dan un aspecto real-



mente bueno al juego, pero no dejan de ser en todo momento pasillos a recorrer en

Infernal está mas cerca del shooter que de la aventura.

línea recta en busca del final de fase.

El aparatado sonoro es de lo mejor que encontraremos en el juego. Las melodías con un estilo rock ponen tensión y frenetismo en los combates a muerte, por si fuera poco, se intensifica su volumen durante los tiroteos, pasando a un segundo plano durante los tramos mas calmados. Los efectos sonoros también están bastante bien recreados. El juego está doblado al Inglés aunque disponemos de subtítulos en castellano.

Jugablemente se presenta como un juego inestable. El personaje se controla bastante bien, siendo en muchos momentos divertido ir avanzando a tiro limpio por los escenarios, pero el problema del juego es que no puedes buscar en él mucho mas que eso. Cuando llevas un tiempo jugando con él, te cansaras de avanzar matando siempre a los mismos enemigos. También presenta una serie de puzzles, que además de desprender poca originalidad, se resolverán normalmente haciendo uso de los poderes especiales del personaje. En definitiva, estos puzzles son mas un estorbo para la acción del juego, que un aliciente que potencie la aventura.

La duración del título es cercana a las 10 horas, siendo el final del juego la zona mas atractiva. No dis-



Conclusiones:

Un juego menor, que presenta buenas ideas pero no las explota. Comienza siendo una mezcla entre shooter y juego de aventuras normadito para terminar cayendo en la monotonía mas insulsa.

Alternativas:

Si buscas una aventura, tanto Resident Evil 5, como Gears of War 2 están muy por encima de este título. Si buscas un Shooter cualquier Callo f Duty o Halo 3 también te saciarán mas que este título.

Positivo:

- El precio de lanzamiento.
- Pese a ser un juego menor, presenta una calidad bastante aceptable.

Negativo:

- Gráficamente desfasado.
- Multitud de ideas sin explotar.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	60
sonido	72
jugabilidad	55
duración	60
total	**59**

Una segunda opinión:

Infernal: Hell´s Vengeance tenia un gran potencial que simplemente no llegó a concretarse, la historia es original, pero está mal narrada. La acción es trepidante, pero frustrante y la falta de elementos sorprendentes en su historia termina haciendo del juego, un juego irrelevante.

Gonzalo Mauleón

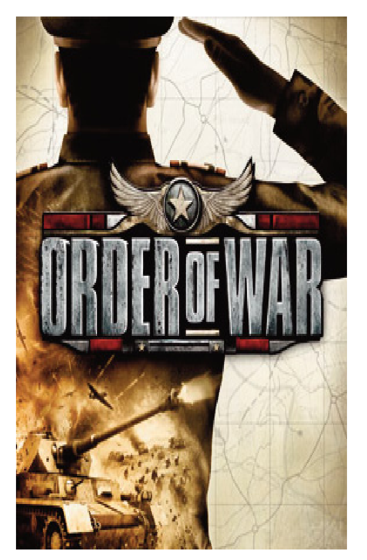


desarrolla: wargaming.net · distribuidor: Koch Media · género: rts · texto/voces: castellano · pvp: 39,99€ · edad:+16

Order of War

La Segunda Guerra Mundial de Square-Enix

Primer trabajo occidental del gigante japonés. Square-Enix y wargaming.net se alían para empezar su incursión en un mercado diferente al japonés, y lo hace con Order of War.



Order of War nos lleva a ser los protagonistas de la Segunda Guerra Mundial controlando a las tres facciones naciones presentes: Estados Unidos, Alemania y Unión Soviética. Para familiarizarnos con el control podemos realizar el tutorial, en el que aprenderemos a controlar la interfaz y el movimiento de la cámara, el manejo de las tropas y tácticas de combate. Una vez asimilados los controles podemos empezar el modo Campaña, que nos da a elegir entre el ejército estadounidense y el alemán para comenzar la partida. Si elegimos el ejército americano nos enfrentaremos a las tropas nazis en Francia, territorio ocupado por los alemanes. En cambio, si elegimos a los alemanes, combatiremos contra los soviéticos en Polonia y contra estadounidenses en Francia.

El modo Escenario Único nos permite elegir una determinada misión, ya superada anterior-

Americanos, alemanes y soviéticos serán los protagonistas. Viviremos intensas batallas en escenarios como Francia y Polonia.

mente en el modo campaña, para enfrentarnos a la IA. Escaramuza es otro de los modos de juego disponibles. En él nos enfrentamos a la IA enemiga como modo de entrenamiento antes de dar el salto a las partidas multijugador online o en red de área local en partidas de 1vs1 o 2vs2.

Order of War hace uso de un sistema jugable tradicional sin apenas novedades. Durante las cinemáticas unas flechas nos indicarán el camino que deben seguir nuestras tropas para cumplir los objetivos, que al principio serán sencillos. Según avancemos el número de tropas se incrementará hasta el punto de controlar diferentes tipos de unidades desplegadas por todo el escenario. Las misiones son de dos tipos: eliminar a los enemigos o conquistar una posición. El movimiento de la cámara está muy bien implementado, resulta sencillo desplazarnos por el escenario y observar el movimiento de nuestras unidades, bastante realista y sin sobresaltos.

Gráficamente se muestra sólido, pero sin destacar entre los máximos exponentes del género. Tenemos la opción de observar los combates como si de una cinta cinematográfica se tratase y ver a nuestras unidades recargar sus armas o las de los vehículos.

Order of War está completamente localizado al castellano y cuenta con unos efectos cuidados y una banda sonora creada por Jeremy Soule, todo un lujo.

El resultado de la primera incursión occidental es bastante bueno, falta esperar si veremos más géneros.





Conclusiones:

Un RTS de corte clásico con algunos detalles interesantes. Apartado gráfico estable con un doblaje y una banda sonora muy cuidada.

Alternativas:

World in Confilct o el próximo trabajo de Square-Enix, Suprem Commander 2 de Gas Powered Games son una buena opción.

Positivo:

- *La cámara*
- *Multijugador entretenido*
- *La banda sonora de Jeremy Soule*

Negativo:

- *Poca innovación*
- *El apartado técnivo puede ser mejor*

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	70
sonido	80
jugabilidad	80
duración	60
total	**70**



desarrolla: frogwares · **distribuidor:** frogwares · **género:** estrategia · **texto/voces:** inglés · **pvp:** grátis (*) · **edad:** ??

WORLD OF BATTLES (beta)

Estrategia en tiempo real online y gratuita

Frogwares nos ofrece un MMORTS (juego de estrategia en tiempo real online masivo) de calidad, gratuito y con una ambientación medieval fantástica que a otros tan buen resultado les ha dado ¿tiene el éxito asegurado?



El juego online no es algo nuevo pero hay que reconocer el mérito a juegos como World of Warcraft de haberlo popularizado hasta cotas que era imposible imaginar hace solo unos años. Esto ha hecho que muchas compañías lancen su producto en este tipo de juego y algunas de ellas están optando por un juego sin coste de descarga y sin cuotas mensuales que se financia únicamente por micropagos por la compra de mejoras.

El número de RPGs que utilizan esta fórmula es elevado pero no lo es tanto el de juegos de estrategia en tiempo real que lo utilizan, World of Battles viene a cubrir este hueco y lo hace con una propuesta fuerte y sólida.

El juego se desarrolla en las tierras de Raxession, un lugar que siempre se ha caracterizado por ser escenario de numerosas batallas y conflictos, nunca ha sido sencilla la convivencia de nueve razas diferentes (Orcos, Muertos

Hasta nueve razas diferentes con multitud de unidades para cada una de ellas lucharán en el campo de batalla de World of Battles

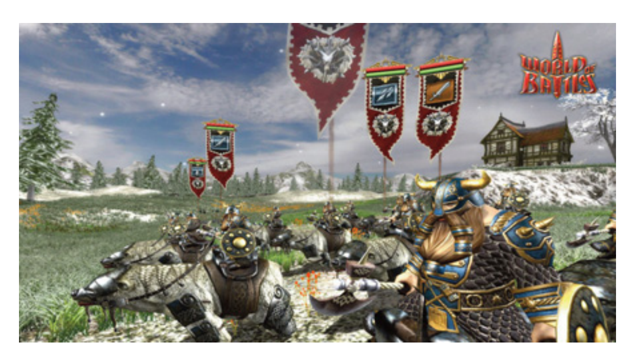
vivientes, Elfos, Bestias, Guerreros, Amazonas, Elfos Oscuros, Enanos y Caballeros) en una única zona, la versión beta actual ofrece la posibilidad de jugar "solo" con cinco razas. Cada raza tiene más de diez unidades diferentes que deberemos reclutar, equipar y dirigir con el objeto de vencer en las batallas e ir mejorando; existe la posibilidad de incorporar unidades de otras razas a nuestro ejercito y pueden luchar hasta ocho ejercitos en una misma contienda.

Se trata de un juego totalmente PvP (jugador contra jugador) por lo que salvo en el tutorial todas las batallas las librarás contra otras jugadores y nunca contra la máquina. Existe la posibilidad de hacer coaliciones con otros jugadores contra otros ejercitos o grupos de ejercitos, lo cual está llevando a la creación de grupos y clanes en torno al juego.

Al finalizar cada batalla, y dependiendo del resultado, obtendremos puntos de mejora para equipar y mejorar nuestras unidades, si no dese amos esperar a mejorar nuestro ejercito mediante los puntosde batalla siempre queda el recurso de comprar las mejoras o las unidades directamente mediante un sistema de micropagos.

A nivel técnico hay que destacar que pese a ofrecer un buen nivel gráfico en modelados y texturas no pide un sistema de ultimísima generación para jugar. Los campos de batalla son variados y dan mucho juego aunque tienen algunas texturas mejorables.

A la espera de la versión definitiva (aún si fecha definitiva) esta beta de World of Battles da mucha guerra.



Conclusiones:

Bueno, bonito y casi gratis, no pide un equipo de última generación, una ambientación que tan bien se presta a este tipo de juegos, si en la versión definitiva pule algunos pequeños fallos puede convertirse en una referencia en el género de MMORTS..

Alternativas:

Hay algunas buenas opciones de pago pero cuesta más encontrarlos gratuitos tan buenos como este WoB .

Positivo:

- *Gratuito*
- *Múltiples posibilidades*

Negativo:

- *No está traducido*
- *El tutorial puede resultar insuficiente para jugadores no experimentados*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	75
sonido	72
jugabilidad	70
duración	74
total	**73**

desarrolla: beautiful game studios · **distribuidor:** Koch Media · **género:** deporte · **texto:** castellano · **pvp:** 19,95 € · **edad:**+3

Championship Manager: Tu Entrenador 2010

Regresa el Director Deportivo

Eidos regresa en su cita anual al PC con una nueva entrega de Championship Manager tras su falta la temporada pasada. Una entrega renovada para hacernos managers de un club de fútbol.

Al iniciar Championship Manager: Tú Entrenador 2010 tendremos que elegir la fecha de actualización de la temporada, es decir, con los datos actualizados a 1 de julio o 1 de septiembre. La primera opción está incluida en el disco, mientras que si elegimos la actualizacion de septiembre deberemos descargarla, de forma gratuita, desde la web oficial. Una vez comenzada la temporada introduciremos nuestros datos (Nombre, edad, nacionalidad...) y eligiremos la liga de fútbol y el equipo en el que queremos empezar nuestra carrera como manager. Una de las novedades más importantes es la inclusión del modo Season Live, que se encarga de actualizar las estadísticas, lesiones traspasos, etc en tiempo real. Este servicio dará comienzo el 19 de octubre y actualizará los datos de las 49 ligas disponibles, suponiendo un desembolso adicional para el jugador. Nuestra prioridad será la de organizar el equipo para la próxima campaña, definiendo cuál será el esquema de juego, los titulares y suplentes y declarar a los jugadores que consideramos transferibles, para así recibir ofertas de otros equipos. Como managers también podemos acceder a otros mercados para buscar posibles fichajes. Si estamos interesados en un determinado jugador podemos declarar nuestro interés por él a su equipo para posteriormente realizar una oferta en firme. En la oferta, además de fijar una cantidad, podemos incluir a alguno de los jugadores de-

Las opciones tácticas están más cuidadas y podemos detallar cuál será la estrategia del equipo para determinadas jugadas.



clarados como transferibles. Si el equipo acepta la oferta pasaremos a negociar el contrato con el jugador: años de contrato, sueldo semanal, primas por gol, por partido jugado...

Otra obligación es determinar el tipo de entrenamiento, pues el juego nos avisará de los jugadores que no se encuentran en forma, así cómo otros apartados que no hemos tratado, como quién será el encargado de lanzar los penaltis o el dorsal de los jugadores. Las opciones estratégicas están más cuidadas en comparación con anteriores entregas, pudiendo determinar la posición de los jugadores en un saque de corner o de falta. Se ha añadido la opción de elegir el tipo de entrenamiento, tanto individual para un solo jugador o colectivo.

El motor 3D del juego es pobre y con poco detalle, similar al de otras franquicias. Antes del partido podremos dar indicaciones al equipo, como queremos que jueguen o la transcendencia del encuentro. También es posible indicar la forma de comunicar esto, con un tono normal o más enérgico. Durante los encuentros podremos cambiar la cámara y aumentar la velocidad del reloj.

En cuanto a la banda sonora, sólo se activará en determinados momentos del juego, los partidos sólo se oirá el sonido ambiental.



El motor gráfico 3D se queda corto en el nivel de detalle y representación de los jugadores, pero suficiente para ver las mejores jugadas.

Conclusiones:

Tras su ausencia durante el pasado año Championship Manager regresa con interesantes novedades para aumentar la experiencia de juego y un interesante modo Season Live.

Alternativas:

Football Manager 2009, del que sorteamos 5 copias, es una interesante opción, aunque la siguiente entrega está a la vuelta de la esquina.

Positivo:

- Diseño de los menús
- Mejoras en el sistema de fichajes y entrenamiento

Negativo:

- El motor 3D
- Se hace algo corto

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	40
sonido	40
jugabilidad	70
duración	70
total	**65**



desarrolla: evolved games · **distribuidor:** Koch Media · **género:** acción · **texto/voces:** ingés · **pvp:** 44,95 € · **edad:**+16

Raven Squad

Acción y estrategia

Un intento por mezclar la acción y estrategia que no ha salido muy bien parado. Buena ambientación, control precario, un doblaje poco cuidado... Raven Squad pasa desapercibido entre los grandes del género.

Es el año 2011 y nuestro avión, atacado por unidades enemigas, se estrella en el Amazonas. Tras este pequeño bache debemos continuar nuestra misión: encontrar a los supervivientes de un accidente aéreo que poseen una valiosa información. Con esta premisa se nos presenta Raven Squad, desarrollado por Evolved Games, un FPS que intenta unir géneros como la acción y la estrategia en tiempo real. A lo largo del juego controlaremos a dos escuadrones formados por tres soldados equipos con diferente armamento. Pulsando las flechas de dirección podemos cambiar entre los miembros del escuadrón. Cada uno va equipado con un arma secundaria, como puede ser un lanzacohetes o granadas de fragmentación. Para equiparnos con esta segunda arma debemos pulsar A, al igual que para coger un botiquín o munición enemiga.

Pulsando un botón pasamos de la acción a la estrategia en tiempo real y viceversa. La lentitud del control es uno de sus puntos flojos.

Raven Squad se caracteriza por implementar la acción y la estrategia en tiempo real. Podemos pasar de un modo a otro pulsando el botón Y, de esta forma, si estamos jugando en primera persona, pasamos a tener una vista aérea para observar las posiciones enemigas y hacer avanzar a nuestro escuadrón. En modo FPS el control resulta lento, a no ser que esprintemos.

Dependiendo del objetivo de la misión nos encontraremos con que no podemos pasar de jugar en modo RTS a FPS, decisión no



muy acertada, pues misiones como puede ser derribar un muro, se puede hacer en cualquiera de los modos y no en uno de ellos obligatoriamente. El mayor punto flaco lo encontramos en la IA enemiga. Los adversarios, en vez de cubrirse salen a campo abierto, facilitando así su eliminación. Nuestros compañeros no se quedan atrás y será común ver como no buscan cobertura o se quedan atascados en el escenario.

Una duración corta para el modo campaña, que no puede aumentarse ante la falta de un multijugador competitivo.

La ambientación es quizás el apartado más trabajado. Aunque no hace uso de un potente motor gráfico una buena iluminación y unos escenarios detallados compensan el resto de fallos, como el modelado de los personajes, que deja que desear.

Otro punto negativo para Raven Squad: está completamente en inglés, por lo que nos encontraremos con los textos y voces en la lengua de Shakespeare, además del poco interés e intensidad que han puesto los actores en el doblaje.

Raven Squad no cuenta con un modo multijugador competitivo, pero ofrece la posibilidad de completar la campaña de forma cooperativa online controlando a uno de los pelotones. La duración total ronda las 5 horas, que pueden alargarse si encuentras a alguien con quien jugar.



Conclusiones:

La idea de mezclar acción y estratégia en tiempo real es buena pero el resultado no ha sido satisfactorio. Un juego de acción del montón.

Alternativas:

Cualquier otro FPS. Call of Duty, Killzone, Halo... En esta última mitad de año tenemos un buen puñado de juegos donde elegir.

Positivo:

- *Ambientación*
- *El intento de innovación*

Negativo:

- *Control lento*
- *Doblaje poco cuidado*
- *Muy corto*

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

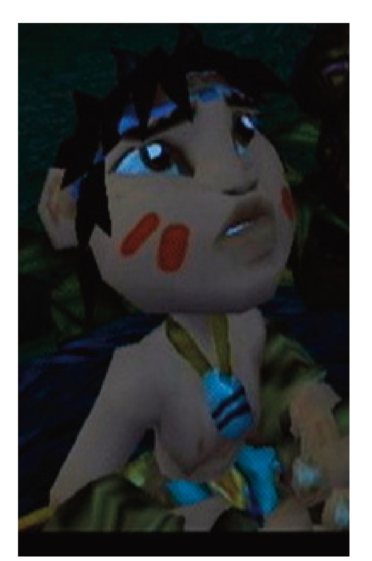
gráficos	50
sonido	40
jugabilidad	40
duración	30
total	**40**

desarrolla: SouthPeak · **distribuidor:** Koch Media · **género:** plataformas ·**voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:**+7

Brave: A Warrior's Tale

Desentierra el hacha de guerra

Koch Media nos trae un juego de plataformas de SouthPeak Games que une historias de los indios americanos, misticismo y magia para los más jóvenes.



Siempre es difícil hablar de un juego orientado a los más pequeños de la casa. Una historia sencilla, sin necesitad de unos gráficos a la última ni una jugabilidad compleja, con una única intención de entretener durante unas horas. Los ingredientes del éxito no son difíciles de alcanzar, pero los más pequeños de la casa saben darse cuenta cuando un juego no cumple unos mínimos.

Brave: A Warior's Tale es un juego ambientado en un mundo fantástico inspirado en la mitología de los indios nativos americanos. La historia es narrada por un anciano de la tribu de los Brave, y cuenta hazañas de su juventud. Aparentemente el juego está orientado a niños menores de 10 años, sin embargo está calificado como +7. Aquí es donde se encuentra con el primer batacazo. Al público para el que está calificado el juego puede parecerle demasiado infantil.

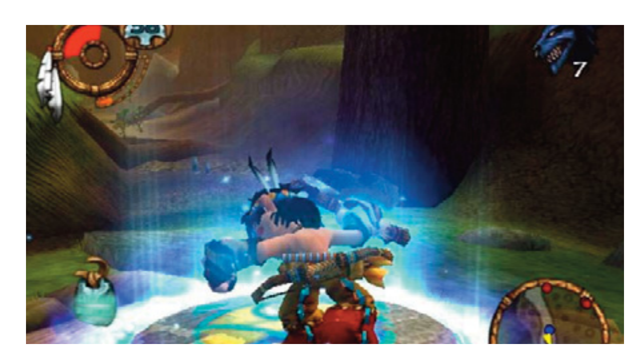
La jugabilidad con la que nos

Brave: A Warrior's Tale es un juego orientado a los más jóvenes donde encarnaremos a un niño de la tribu de los Brave

encontramos es la típica de un juego de plataformas. Tendremos que avanzar por el nivel en busca de un objetivo, enfrentándonos a nuestros enemigos con diversas armas como un palo o un tomahawk. Encontraremos puzles de fácil resolución, con una ayuda en caso que tardemos demasiado en resolverlo. La idea es correcta, pero es incomprensible como un estudio que pese a no ser excesivamente veterano tampoco puede hablarse de novel (encargado de juegos como Two Worlds) puede desarrollar un juego tan cargado de errores. Errores de todo tipo. Primero jugables, la precisión de los ataques en los momentos de acción es nula. Desespera desde el primer combate. Por otra parte y más grave, también encontraremos sin quererlo numerosos bugs. No es difícil caer entre polígonos en huecos inexistentes y quedar atrapados.

Pero la gota que colma el vaso es el apartado técnico. Hay poco que decir. De nuevo, de forma inexplicable nos encontramos con unos modelados y unas texturas muy por debajo de la media de esta generación, e incluso de la anterior. Eso sí, Brave está doblado al castellano, y pese que rara vez coinciden los movimientos de la boca con las voces, lo hace totalmente comprensible para los peques.

En definitiva, nos encontramos ante un juego para los más jóvenes pero que no cumple con unos mínimos de calidad bastante básicos. Su punto más destacable es el precio. De nuevo Koch Media nos trae el juego con un precio acorde a la calidad: inferior a 40€





Conclusiones:

Brave es un buen concepto de juego infantil llevado a cabo de forma incorrecta. Mala jugabilidad, malos gráficos pero buen precio.

Alternativas:

Existe una multitud de juegos infantiles basados o no en películas de animación con una calidad superior a Brave. Ice Age 3 sin ir más lejos.

Positivo:

- Su precio
- Que esté doblado al castellano

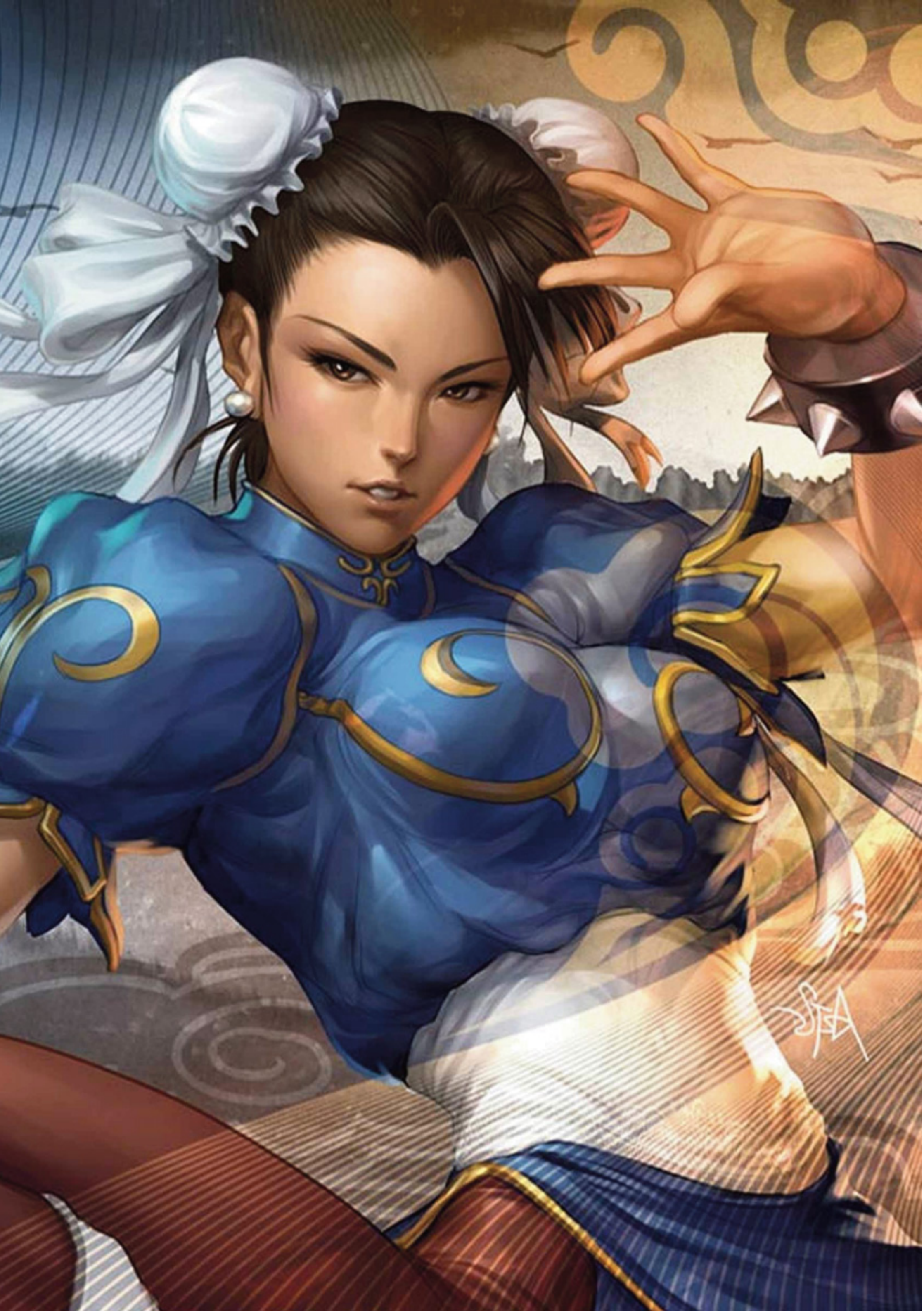
Negativo:

- Técnicamente desfasadísimo
- Gran número de bugs
- Jugabilidad algo abandonada

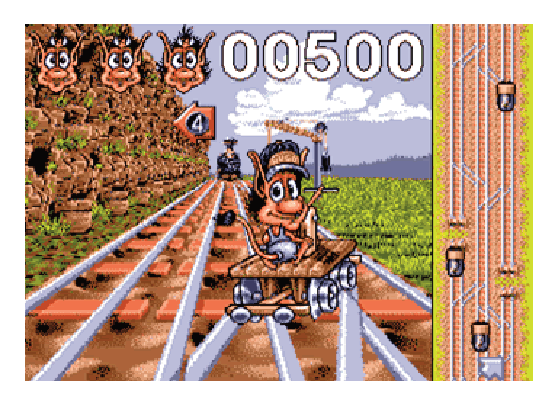
TEXTO: Jose Luis Parreño

gráficos	10
sonido	60
jugabilidad	40
duración	65
total	**45**


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



Hugo: El videojuego de la TV





El día 27 de junio del año 1992, Telecinco presentó el primer programa interactivo de la televisión española. Este programa fue el Telecupón, presentado por Carmen Sevilla.

El Telecupón de aquél entonces no era el mismo programa que hoy se conoce, ya que actualmente solo hay la sección en la que las chicas sacan las bolas con el número afortunado de la ONCE. El programa duraba unos 30 minutos y tenía varias secciones. En una de ellas, el espectador podía ganar valiosos premios controlando a un simpático trol llamado Hugo pulsando números desde el teléfono de casa. El control se volvía complicadísimo si se disponía de un teléfono de rueda, que en aquel entonces aún eran comunes.

El gran éxito de Hugo hizo que Telecinco le crease su propio programa llamado Hugolandia. Este espacio dedicado a los más pequeños estaba presentado por Beatriz Rico (de Un paso adelante) y dirigido por Sebastián Junyent.

Hace ya 15 años que el formato de Hugo no ha vuelto a ser comprado por ninguna cadena española, pero sin embargo continúa teniendo éxito allá donde se emite. Por ejemplo en Venezuela la cadena Venevisión ha adquirido los derechos de este simpático trol, el cual debutó allí en el año 2003.

"Hugo The TV Troll" es uno de los formatos más famosos de la empresa danesa (ITE) Interactive Televisión Entertaintment. El programa ha sido adaptado a las televisiones de más de 40 países y en casi todos ellos ha gozado de un gran éxito.

A pesar de que el juego era muy simple, tenía unos impresionantes gráficos para la época, muy parecidos a los dibujos animados, por lo que muchos aficionados a los videojuegos suspiraban por poder jugarlo en su casa.

El juego consistía en ayudar a Hugo a salvar a su familia de ser sometida a un tratamiento de belleza por parte de una malvada bruja. Con este argumento tan típico, Hugo tendrá que recorrer bosques, montañas y ríos, todos ellos llenos de grandes peligros y codiciados items, para enfrentarse a la Bruja Scylla y a su esbirro Don Croco.

A lo largo de estos años, han salido numerosos juegos de Hugo para diferentes sistemas, desde Amiga hasta Playstation 2 pasando por la Game Boy Advance pero su repercusión en los sistemas actuales ha sido bastante discreta. Los juegos no se adaptaron a los nuevos tiempos y se quedaron en la época del programa. Los gráficos impresionantes de los que hizo gala en su día no han cambiado y ahora resultan mediocres.



Este artículo es el análisis que hizo la revista Hobby Consolas hace ya unos cuantos años para el juego de Hugo que salió en Playstation. Y para que Hobby Consolas te dé un 50... el juego debe ser horrible, ya que en esa revista "independiente" tienen la manía de empezar a puntuar en 80.

- Tipo: **Aventura/Plataformas**
- Compañía: **ITE Media**
- Distribuidora: **MCI**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

El amigo de los niños



Hugo ha vuelto. Aquel famoso duendecillo que hace unos años se hizo famoso por ser el primer videojuego al que se podía jugar en un concurso de televisión mediante el teléfono, regresa, esta vez en forma de CD para PlayStation.

En este juego, tal y como sucedía en la versión televisiva, nuestra misión será la de guiar a Hugo por un total de 7 fases, evitando las trampas existentes y recogiendo ítems, de la misma manera en la que lo haríamos en un plataformas o juego de aventuras habitual.

Sin embargo, hay que decir que esta entrega es, en esencia, idéntica a la del programa original. Esto implica varias cosas: en primer lugar, que el aspecto gráfico del juego es de lo más sencillo que hayáis podido ver nunca en PlayStation. Y en segundo, y quizás más importante, que la extremada sencillez de las fases, y su falta de acción le convierten en un título sólo apto para los más pequeños de la casa (pero pequeños, pequeños) quienes seguramente serán los únicos que disfruten de las aventuras de este simpático personajillo. Adultos y tipos duros, abstenerse.



Este personaje repetirá en PlayStation las aventras vividas en el programa de televisión El Telecupón.



El apartado gráfico es muy simple, así como las animaciones del protagonista.

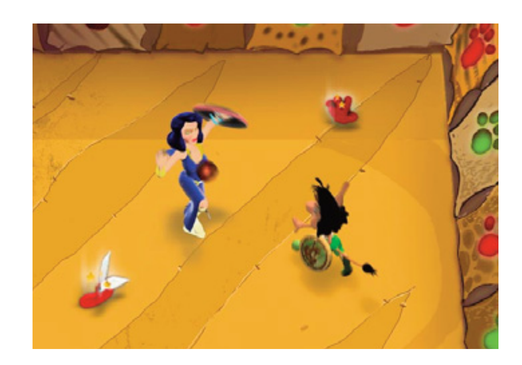




Sólo los más pequeños de la casa podrán sacarle algún partido a este juego. Es excesivamente simple.



Gráficos:	54
Sonido:	56
Jugabilidad:	60
Diversión:	50
Valoración	50





Texto:
Jimmy

cedido por nuestro colaborador
pixfans.com

Virtua Racing





La carrera de Sega

Aunque para los jugadores mas noveles le parezcan que la 3D ha estado siempre aquí, todo ha sido un largo proceso de cambio y adaptación, la ¨guerra¨ entre el píxel y el polígono fue larga y constante, desde el reinado que les ofrecían las nuevas placas recreativas el polígono se lanzo a la caza de los sistemas domésticos, con mayor o menor fortuna. Casi como siempre una empresa innovadora llamada Sega, nos trajo una pequeña revolución en el mundo de los videojuegos que cambiaria para siempre la historia de este dinámico sector.

Corrían los principios de los 90 y Sega y Nintendo estaban enzarzadas en su lucha particular por conseguir el reinado en los 16 bits, todo valía en esta peculiar batalla, desde la ¨peculiar¨ publicidad para ridiculizar al bando contrario (como las agresivas campañas de Sega), la exclusividades (como la de Street Fighter II para Súper Nintendo), todo podía ser usado como arma arrojadiza entre ambas compañías y como no al descubrir un nuevo campo virgen los dos gigantes japoneses se lanzaron a el como alma que lleva el diablo.

Y ese campo virgen, eran ni mas ni menos que los gráficos tridimensionales, formados por vectores que representaban a polígonos, creaban por primera vez una tercera dimensión inexistente hasta ahora en los demás juegos. Estaba claro que eran el futuro, las primeras recreativas en 3d, así lo mostraban y los formatos domésticos no se querían quedar atrás, estaba claro que ninguno de las compañías iba a esperar a ver que pasaba.

Sega famosa por su espíritu innovador y aventurero fue una de las primeras a lanzarse a la aventura de los juego vectoriales, recordemos que el primer juego fue Hard drivin (1991 Atari), sacando en 1992 su arcade de conducción, el juego que hoy nos ocupa, bajo la legendaria placa Model-1, la crítica fue unánime y toda la industria no tuvo más remedio que girar hacia una dirección que parecía innegable: el futuro era poligonal.

Estaba claro que las ¨nuevas¨ maquinas de 16 bits se habían quedado obsoletas a media vida, su incapacidad para gestionar un entorno en 3D con un mínimo de detalle y fluidez era evidente, ya que en el momento en que había sido diseñadas y desarrolladas el concepto de los gráficos poligonales o vectoriales no entraba entre sus prioridades, aun así en la misma Megadrive se había intentado con la conversión del mismísimo Hard drivin e incluso con algunos simuladores

aéreos como F-15 Strike eagle o F-22 Interceptor los lógicos resultados mostraban unos escenarios totalmente vacíos, casi sin color y con una suavidad de movimientos nula. Así que los desarrolladores tanto de Nintendo como de Sega se pusieron a buscar un remedia a este ¨pecado capital¨.
Así nacieron los chips tridimensionales, que iban en el mismo cartucho (era demasiado tarde para modificar las consolas) con el objetivo de descargar de tareas a la cpu de la consola y ayudarla en el manejo de polígonos. La idea en si era bastante buena y los resultados cuanto menos esperanzadores en un principio. Nintendo creó dos generaciones de su chip FX y Sega su equivalente, el SVP (Sega Virtual Processor)

El SVP en accion

Desarrollado por Samsung, el chip Svp ampliaba la potencia del procesador de Mega Drive pasando de los 10mhz a los 23, pudiendo alcanzar un movimiento de 500 polígonos por segundo, con una paleta de colores de 16 simultáneos en pantalla. Técnicamente era más aventajado que el de la competencia (el chip FX de Nintendo), pero su principal inconveniente era su precio, que en Estados Unido Virtua racing llego a alcanzar los 130 dólares en su lanzamiento, aunque este hecho no le impidió tener una cifra de ventas muy respetable.

Como curiosidad el tamaño del cartucho era bastante superior a uno normal, he aquí debajo una imagen, de un cartucho normal, el Virtua Racing y otro cartucho corriente de la 32x. Junto con



Virtua racing se encontraban varios proyectos para Megadrive uno de ellos Virtua fighter, que en su tan traída, por entonces, conversión a Megadrive iba a llevar la coletilla de ¨DSP¨. Al final Virtua racing, lanzado en 1994, fue el único juego que utilizo la tecnología Dsp, una verdadera lastima ya que hubiese sido interesante saber cuánto podría haber dado de si esta tecnología.

Un día de carreras.

Una vez insertado el ¨gran¨ cartucho en nuestra megadrive, nos disponemos a ver lo que nos ofrecía Virtua racing en pleno



1994, el juego es una reproducción a escala (pequeña escala, podríamos decir) de lo que nos brindaba la maquina, es decir un juego de conducción muy arcade, que nadie espera aquí ningún elemento de simulación porque, simplemente, no lo va a encontrar. Una vez que el semáforo se pone en verde empezamos a contemplar lo que el chip Dsp nos ofrece, podemos ver una cantidad mas que respetable de coches en pantalla, en carrera son 16, aunque no se muestran todos gracias a que el pelotón de coches siempre va muy estirado, pero en ocasiones se muestran la nada despreciable de 6 o 7 monoplazas a la vez, aunque el aspecto que muestran en el juego es bueno pero sin dar ninguna floritura, donde encontramos los primeros inconvenientes es en su movimiento, se nos antoja algo extraño, sobretodo al girar, donde el monoplaza da unos tirones demasiado bruscos, teniendo la sensación de que el coche esta continua e innecesariamente culeando.

Los escenarios dan la gran alegría del juego, estando repletos de objetos, como árboles, graderios, montañas e incluso estaba reflejado el famoso parque de atracciones que en la maquina original se mostraba en el primer circuito. El scroll da la talla sin ninguna clase de problemas lo que hace que en parte se perdone la brusquedad del rodar de los coches Respecto al colorido, que se muestra algo escaso, hay que alabar la buena elección de colores por parte de los desarrolladores, que en cierto modo hace que los solitarios 16 colores que el Dsp es capaz de poner en pantalla quede algo matizado.



Una de las características más famosas de la recreativa era la de disponer de varias cámaras distintas a la hora de seguir la carrera, pudiendo ser estas cambiadas en cualquier momento a elección del jugador, la versión de Megadrive no se quedo sin dicha opción, aunque para disfrutarla en su máxima expresión había que tener un pad con seis botones de acción para que cada cámara se le asignase un comando distinto. Aunque habría que decir que la cámara interior era bas-



tante confusa e injugable y la mejor opción siempre era cámara aérea por estar más alejada del coche y tener una mayor visión del circuito.

Otro apartado que muestra luces y sombras es el sonoro, que si bien muestra unos sonidos en la carrera notable, como el del ruido del motor o al ser adelantados o adelantar a gran velocidad, tenemos una música en la carrera verdaderamente desquiciante. Se tratan de pequeños temas que saltan al pasar por determinados lugares del circuito, normalmente checkpoints, que no duran más de 5 o 6 segundos, y aparte de poco variadas, son bastante estridentes y machaconas.

Para el control del coche se nos brinda un manejo muy arcade como era de suponer, con una sensibilidad del la cruceta a la hora de girar muy apropiada, consiguiendo que el juego se domine en un periodo de tiempo bastante corto, y es que aquí viene la gran pega del cartucho: su ínfima duración, ya que el juego solo cuenta con tres circuitos y los modos de juego nos parecen demasiado muy cortos, tenemos el modo normal, en el que podemos elegir un circuito para correr, el contrarreloj que es igual que el normal pero quitándole la gracia de no tener oponentes y el clásico versus para dos jugadores a pantalla partida. Sorprende que en el modo normal no nos dejen correr los circuitos de forma seguida o que se simule una especie temporada o algo que le de cierta durabilidad, ya que las carreras sueltas saben a muy poco.



Además para acompañar la sensación de poca variedad y ¨encajonamiento¨ que sentimos en este juego, el desarrollo es el típico de una máquina recreativa, en el que las carreras siempre se desarrollan bajo un mismo rol, en ellas siempre salimos los últimos, con un coche que su primera aceleración es menor a la de los demás, pero que cuenta con una velocidad punta mayor. Todo esto hace que el discurrir de la carrera siempre sea el mismo, tratar de remontar desde el último puesto al primero. Este desarrollo épico está bien para un salón recreativo, en el que el número de partidas a disfrutar es mucho menos que en un sistema domestico, pero en una consola el no poder obtener más variedad a la hora de afrontar las carreras es imperdonable. Quizá un sistema de clasificación contrarreloj, podría haber alargado la vida del circuito y hacer infinitamente más variado el desarrollo. Por supuesto no hay ninguna posibilidad de elegir pi-





texto:
SETIEN

cedido por
WWW.RETROWAVE.ES

loto, coche o realizar ningún cambio mecánico en el monoplaza.

El pionero.

Estaba claro que las compañías sabían cual era el camino a tomar, pero como andar por el era lo complicado. Si las 3D parecían ser el futuro, había que empezar a preparar maquinas creadas a soportar complejos mundos poligonales, los chips tridimensionales parecían un solución a corto plazo, un ¨parche¨ costoso de programar y con precio para el consumidor demasiado alto. El SVP jamás se utilizo otra vez en Mega drive mientras Nintendo acabo usando su chip FX para juegos 2D Yoshi´s Island y cancelando su ultima ornada de juegos poligonales (Comanche y Fx fighter).

Pero Sega tenia claro que a su Mega drive le quedaba cuerda para rato, a medio plazo lanzo, basándose en la arquitectura del Svp un nuevo ¨add-on¨ el Mega 32x. Desarrollado por Sega of America, el 32x, era un periférico que tenía una función similar a la de los chip poligonales, es decir la de apoyar y multiplicar de forma considerable la potencia de su máquina de 16 bits. Encaminado a manejar complejos mundos tridimensionales, este nuevo aparato estaría desarrollado por Hitachi y tendría dos procesadores de 23mhz, exactamente la misma potencia que el chip SVP. Este nuevo periférico acogió una nueva versión corregida y aumentada del juego que hoy nos ocupa, bautizada como Virtua racing deluxe. Además ya Sega Of Japón tenía en mente su futura consola

encaminada a manejar enormes espacios vectoriales, su nombre seria Saturn, que ya no cargaría con el lastre de los cartuchos y tendría una potencia enorme en comparación con sus hermanas menores.

Valoración

Ser el primero tiene sus ventajas pero también sus inconvenientes, como el de verse ampliamente superado, ahora con la perspectiva que nos da ver este juego 15 años después de su lanzamiento, nos encontramos con un juego que no es nada agradable a la vista y menos al oído, cuando nos referimos a que los escenario están cargados de elementos es claramente una comparación con lo visto en la época, está claro que si este cartucho lo juega una persona que no ha vivido esa época solo verá un popping monstruoso, una música infernal y una bólidos que se mueven dentro de la artificialidad más absoluta. El comienzo de los juegos fue humilde, como todos los comienzos, pero decidido. Quizás a los jugadores ¨oldscholl¨ siempre nos parezcan los juegos con el encanto del píxel a los poligonales mas si estos son tan lógicamente rudimentarios como el que analizamos hoy, Virtua racing no es solo lo que se ve sino lo que significo para la industria, un cambio radical que todos, o casi todos, estaban obligados a seguir, el reinado del polígono se acercaba, dejando a el elegante píxel en un segundo plano, con el tiempo casi en la clandestinidad. Como siempre dar gracias a Sega por su osadía de intentar meter una recreativa en una 16 bits.







Castle Wolfenstein





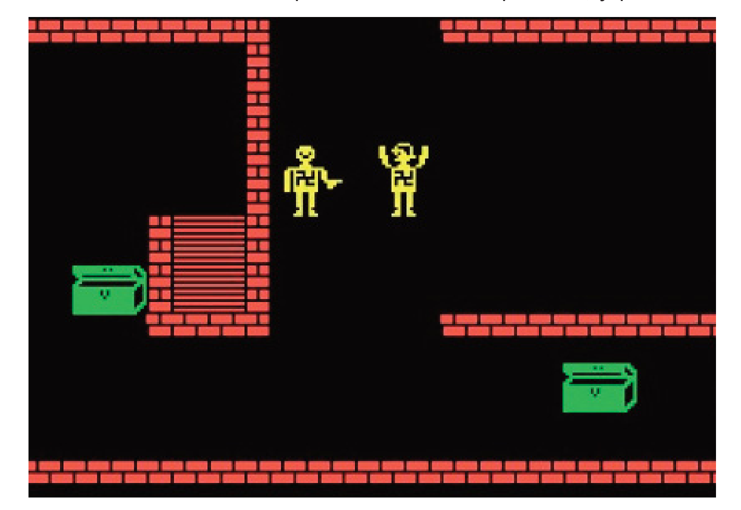
Los remotos orígenes de la saga

Ahora que Wolfenstein vuelve a estar de moda gracias a la decente continuación que ha firmado Raven, pienso que no está de más recordar el origen de la saga, aunque realmente no voy a hablar del mítico Wolfenstein 3D, el juego de id Software considerado como el padre de los First Person Shooters. No, el objetivo es aún más lejano en el tiempo, concretamente situado en 1981. Imaginaos un castillo nazi, misterioso, peligroso y, además, aleatorio. ¡Miedo!

Fue un tal Silas S. Marner el encargado de escribir el programa. Lo llamó Castle Wolfenstein y fue distribuido por Muse Software para el sistema Apple II a principios de los ochenta. Dos años más tarde se realizaron versiones para Atari 800 y para el Commodore 64, y en 1984 acabó lanzándose la versión PC.

Castle Wolfenstein nos introducía en el pellejo de un soldado de la resistencia, preso en un viejo castillo poblado por nazis. Tenemos una oportunidad de escapar, aunque antes de salir del castillo debemos hurgar por los pasillos del castillo, abrir cajas sin parar hasta encontrar los documentos con los planes secretos de Hitler.

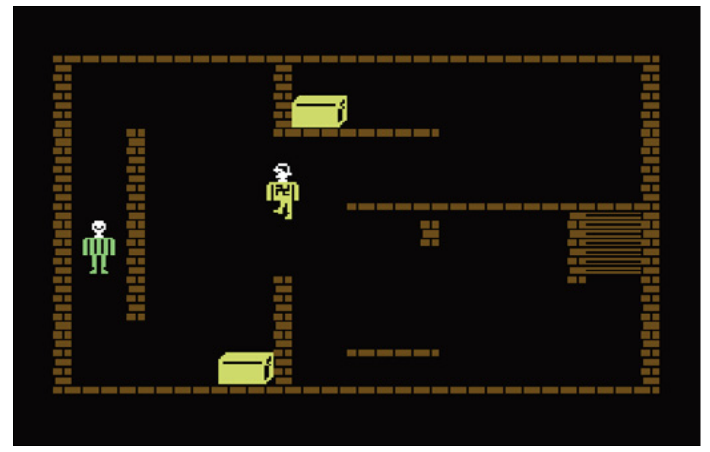
El juego introducía algunos conceptos vitales para lo que podría considerarse como el género de la acción /infiltración que años más tarde veríamos en los primeros Metal Gear. Siendo un poco hábiles podíamos ser capaces de pasar desapercibidos entre los enemigos; aún así, lo más efectivo era dispararles, y posterior-



mente registrar sus cuerpos para encontrar munición y llaves para seguir abriendo caminos a través del laberíntico castillo. También podíamos robar su uniforme para disfrazarnos de soldado nazi y confundir al enemigo, algo que era factible de conseguir únicamente apuntando al enemigo sin necesidad de acabar con él.

Más aún, el juego ofrecía la posibilidad de arrastrar los cadáveres para ocultarlos de la vista de los temibles oficiales de la SS, los cuales nos perseguirían implacablemente por todo el laberinto si llegasen a descubrir nuestros movimientos. Eran bastante listos... a éstos no había forma de engañarlos aunque nos hubiésemos colocado el uniforme nazi. Nada que no pudiera solucionar una granada.

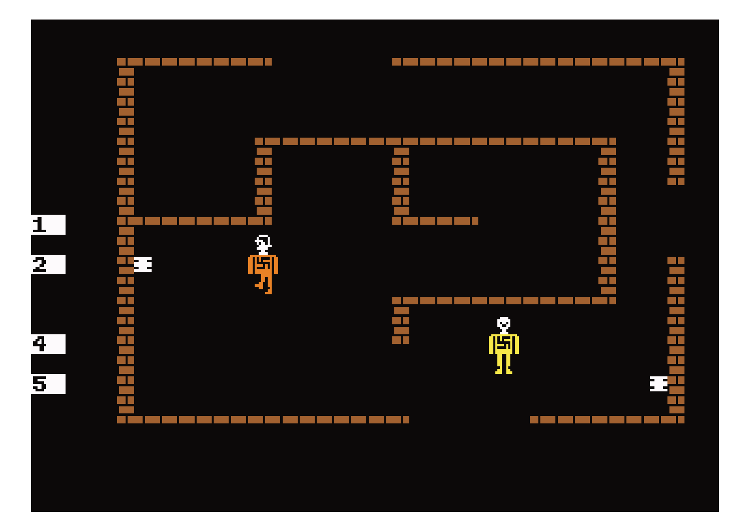
De forma complementaria a este peculiar concepto de juego, también destaca el esquema de control utilizado para manejar a nuestro avatar: por un lado podíamos movernos en ocho direcciones con la parte izquierda del teclado, y por otro lado la parte derecha servía para apuntar y disparar, independientemente del desplazamiento del soldado.



Los gráficos... bueno, podéis echar un vistazo al vídeo y capturas del artículo, aunque siempre teniendo en mente la época en la que fue lanzado, no están nada mal. Más destacable era la aparición de voces digitalizadas en alemán por parte de los soldados; muchas webs de referencia lo tildan como el primer juego con digitalización de voz, aunque estas afirmaciones suelen ser demasiado arriesgadas; por ejemplo, apuntar que el Stratovox -"Help me, Very good"- de Taito es de 1980, un año más viejo que Castle Wolfenstein.

Y lo mejor de todo: el mapa del castillo se generaba de forma aleatoria al empezar cada partida. Así, algunas veces resultaba asequible de finalizar con éxito, mientras que otras se convertía en un auténtico infierno. Su secuela, Beyond Castle Wolfenstein, también lanzada por Muse, fue igualmente exitosa. Carmack y Romero, de id Software, se inspiraron en estos títulos para crear Wolfenstein 3D. Inicialmente se pensó en trasladar los conceptos de infiltración de aquellos juegos de Muse, pero se descartaron por su dificultad de implementación en el engine 3D.

En definitiva, Castle Wolfenstein no es, oficialmente, parte de la saga que popularizó id Software, pero su relevancia y legado en el transcurso de la historia del videojuego no admite dudas.



Efecto Touch! Generations





En el pasado número os hablamos de Wii Sports, y desde el 24 de julio podemos disfrutar otro título de similares características, pero que nos promete todavía mayor realismo al utilizar el nuevo accesorio para el Wii Mando, el conocido Wii Motion Plus. Los deportes a los que podemos jugar en Wii Sports Resort son muchos más que en el caso de Wii Sports.

Una vez hablado de las propuestas de Nintendo, quien inició esta moda de títulos multideportivos para todos, veamos los títulos similares que nos ofrecen otras compañías.

Las propuestas de Hudson Soft

Sports Island: Hudson Soft fue la primera compañía, junto a THQ, en ofrecer su propio título multideportivo al comprobar la gran acogida que obtuvo Wii Sports. Su propuesta se llama Sports Island (conocido por Deca Sports en EE.UU.) Nos ofrece 10 deportes diferentes: tiro con arco, curling, fútbol, baloncesto, voléibol, badminton, karts, motocross, snowboard y patinaje artístico. De tal manera, que todos los deportes (con respecto a los que nos ofrece el título en el que se basa (es decir, wii sports)) son totalmente diferentes. Quizás el más similar sea el badminton que podría parecerse al tenis en su modo de juego; todos los demás son completamente diferentes. Me imagino que básicamente para evitar comparaciones con el título de Nintendo.

Las propuestas de THQ

Big Beach Sports: Big Beach Sports es el primer título que nos propone THQ para competir con Wii Sports y Sports Island. Big Beach Sports nos propone 6 deportes veraniegos, típicos de playa como Volley-playa, cricket, fútbol-playa, fútbol americano, disco o bocce.

Big Family Games: Un año después de la primera incursión de THQ en los juegos multideportivos que se basaban en deportes







y juegos playeros, la misma compañía nos ofrece otro título de iguales características, aunque en esta ocasión sobre deportes y juegos que se supone que se pueden jugar en cualquier vecindario, es decir, en la calle. Entre ellos nos encontramos con deportes y juegos como: fútbol, golf, tenis, dardos, lanzamiento de herraduras, petanca, baloncesto y muchos más, hasta un total de 21 deportes distintos.

Propuesta de EA:

Celebrity Sports Showdown: Otra de las compañías que cuenta con un título multideportivo es EA, quien nos propone Celebrity Sports Showdown.

Nos ofrece 12 modalidades deportivas, con la "novedad" de poder jugar con famosos y atletas. Con pruebas como Voleiplaya, carreras fluviales, derbi de obstáculos, escalada, badminton, curling, tiro con arco, balón prisionero, etc.

La propuesta de Activision

World Championship Sports: incluye deportes como el baloncesto, fútbol, lacrosse, rugby, tenis y hockey

Texto: ollodepez
cedido por
www.lagrann.com



HUMOR

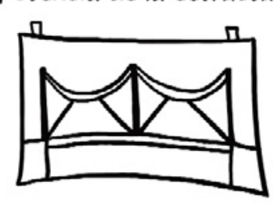
De los directores de "Sonic, el traficante de speed" y "Black Mesa, muebles a precios populares", hoy presentamos un nuevo y pionero reportaje de investigación:



La infancia del Scout



Engineer en un simposio de ingeniería




El Medic antes de alistarse



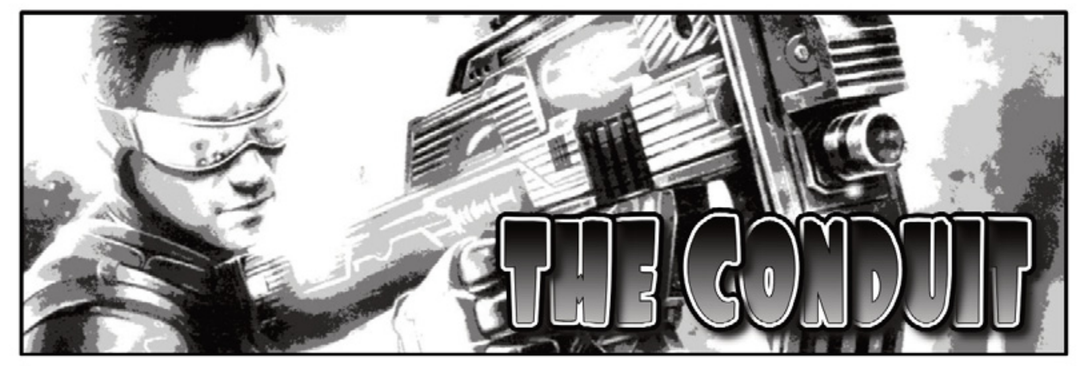
Demoman: La verdad al descubierto



Un Heavy nos abre las puertas de su casa



WWW.TORTUGASRADIOACTIVAS.COM

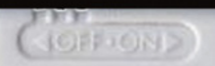

THE CONDUIT


"ES UNA AUTÉNTICA VERGÜENZA QUE LAS EDITORAS Y DESARROLLADORAS NO APROVECHEN LAS POSIBILIDADES TÉCNICAS DE LA PLATAFORMA WII"


"... CON ESTE JUEGO ESTAMOS INTENTANDO HACER UN JUEGO DE WII QUE PAREZCA UN JUEGO DE XBOX 360"


"LA OPORTUNIDAD A CORTO PLAZO SE ENCUENTRA CON LOS CONSUMIDORES QUE TIENEN UN PS3 O XBOX 360 Y QUE HAN ESTADO HABLANDO MAL DEL WII A SUS AMIGOS. PODEMOS LLEGAR A ESE CONSUMIDOR CON TÍTULOS COMO THE CONDUIT"


¡¡¡CABRONES !!!
LO HAN VUELTO A HACER
PARDILLO, LES HAS VUELTO A CREER
PMND 09



DOT MATRIX WITH STEREO SOUND



games
tribune
magazine

Nintendo GAME BOY™



